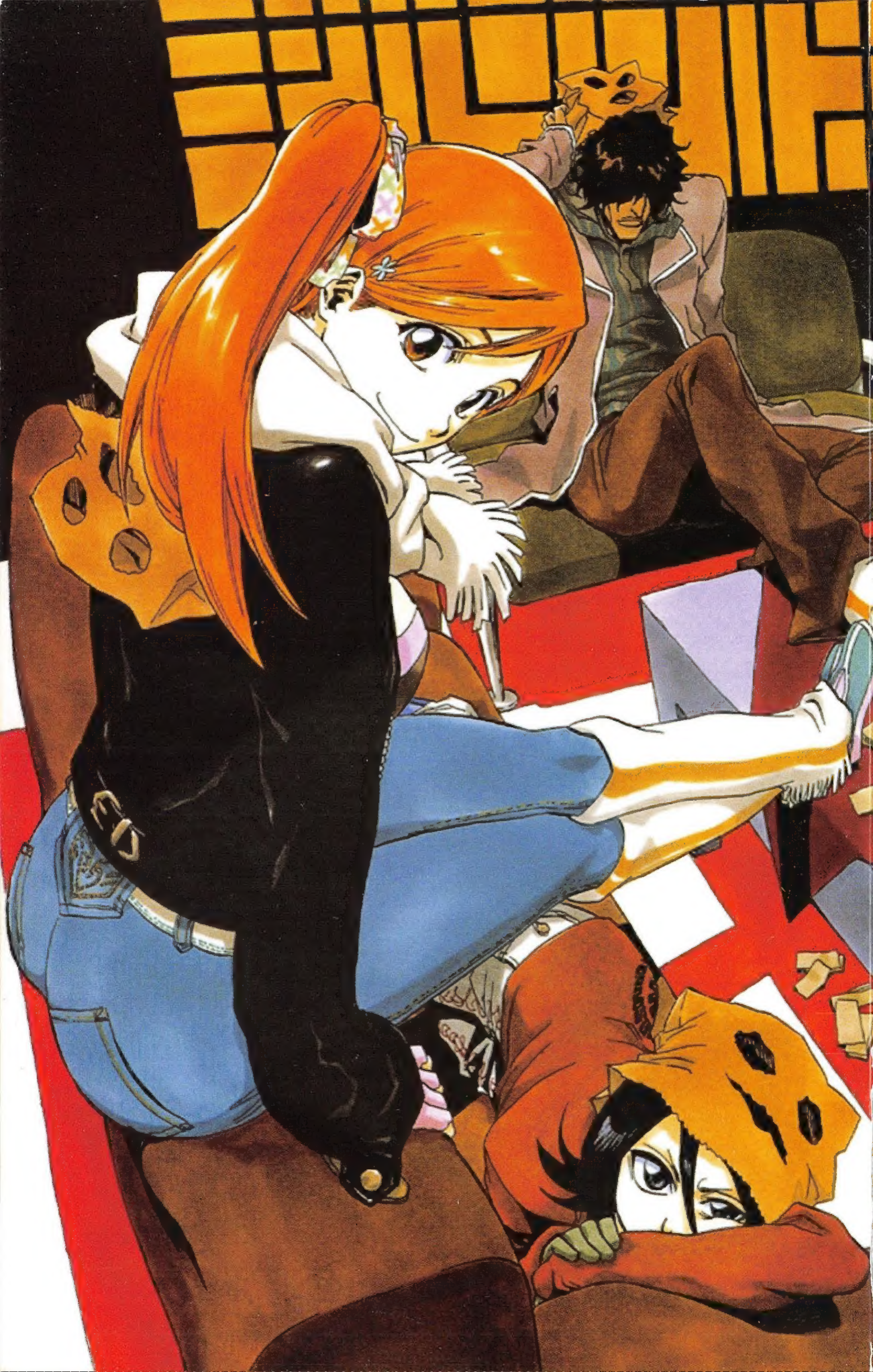

DVD
《合金装备 和平行者》全剧情中文视频
掌机迷
New
POCKET
2010
5月号
定价:9.8元
攻略研究
《合金装备 和平行者》
全剧情小说+系统研究
《勇者斗恶龙怪兽篇2》
二周目完整攻略
《冒险岛DS枫之谷》
系统指南
特别专题
宁宁庆生会
MGS策划:掌机上的“蛇”Snake玩穿越
18款PSP Mini佳作大推荐
新作报道
制作人访谈!
战神新作「斯巴达之魂」速报
K计划/幽灵诡计/伊苏 零之轨迹/初音未来2
口袋妖怪黑白/太鼓达人DS新作/大神传





[ 掌机迷目录 ]

# CONTENTS

2010 / May

## 固定栏目






本期封面：
Love Plus


出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i



联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net


—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

# PG NEWS REPORT CENTER

# 掌机新闻报道中心

## 3DS的尺寸最大，支持2D切换，性能超PS3？

任天堂公布了采用裸眼高科技的3DS之后，这段时间冒出来很多3D技术的恶搞视频、文字分析等，貌似3D就快普及率了。人们等不及想早点看看技术的任天堂给玩家带来什么新革命，消息灵通人士纷纷发言，表示3DS必将成为任天堂的下一个印钞机。

MF Global投资公司的分析师Jay Defibaugh认为，与GBA到DS的进化相比，这一次的进步更大，很可能取得更好的成绩。英国CVG杂志更是语出惊人，认为3DS不会在圣诞期间上市，而会在今年10月发售。4月中旬，消息灵通的《日经产业新闻》再次提到3DS，公开了更多消息，比如3DS采用NVIDIA Tegra的CPU，耗电比NDS还少；为节省成本，任天堂把制造交给了TSMC，所以成本更低。最牛比的是，3DS的性能异常强大，日经新闻说3DS的"图像处理机能几乎达到了PS3的水准。"此消息一出，一片哗然。




最近岩田聪接受《福布斯》采访时说，3DS将加强防盗版功能，不过没有说明具体方式。对于3D屏幕，他说不喜欢3D可以切换成经典的2D模式；而北美任天堂老大雷吉接受采访，被问到3DS时他说："支持3D功能的3DS是任天堂2004年推出DS系列掌机以来，尺寸最大的一款产品。"如果一切都是真的，那我们将玩到一个屏幕超大（主机大，屏幕应该不会小吧）、待机长、性能强悍、价格便宜，而且还有3D屏幕的掌机？即便这是真的，PG在此也要奉劝任天堂要戒骄戒躁，继续开创掌机事业的和谐新气象。

## 《大脑锻炼》没效果？任天堂并不否认

最近法国科学家研究发现，脑锻炼游戏对大脑根本没用，之后英国科学家赞同这个观点。据说BBC展开了一项电视节目的活动，挑选年龄不等的11000个观众，玩了6周时间的脑锻炼游戏（类似任天堂的《大脑锻炼》的游戏），规则是每次最少10分钟，每周最少3次。之后测试发现，这些人的智力根本没有提高，跟天天上网的人没什么两样。BBC得出的结论是，大脑锻炼游戏根本不能提高记忆力、注意力、计划能力或者解决问题的能力。

"通过脑锻炼软件能让人脑变好，让精神病患者或者智商有问题的人提高智力，根据我们的研究，这是不可能的。"剑桥脑科学部门和认知研究理事会的Adrian Owen博士说。据说他们的下一个课题是，研究脑锻炼游戏是不是能够帮助使用者保持脑部的活力。

对科学家的此次研究，任天堂发言人表示："任天堂从来没有做过任何声明，《大脑锻炼》在科学上能够提高人脑的认知功能。"



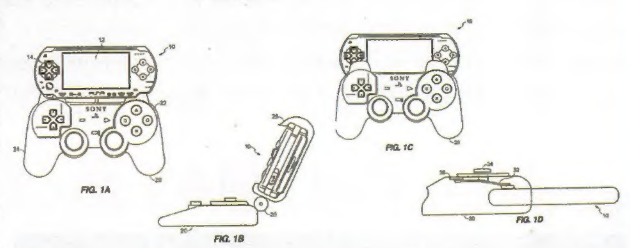
没有效果？我又没说管用，呵呵呵呵！

## SONY注册PS3手柄PSP合体专利

玩家可以用PS3手柄玩PSPgo游戏，但是正常版本的PSP怎么办呢？SCE美国部门想到了一个办法，把PS3手柄直接挂在PSP下面，合体后就像一个古老的大号掌机，相当霸气。

目前被发现的专利图中有两种解决方法，第一种是把PSP直接安装在一个旋转控制器上，PSP和PS3手柄可以有角度地折叠，就像NDS的上下屏一样。第二种是把PSP插在一个特制的PS3控制器上，当然这个特制的手柄肯定很厚。

对于PS3手柄和PSP主机的组合，如果能够正式使用，绝对是个很棒的玩法。用PS3手柄直接就给PSP增加了双摇杆，还有震动功能，而且PS3手柄的重量很轻，不会增加手部太多的负担。从厂商角度来看，还能多卖一些PS3手柄给PSP玩家，是一个不错的设计。




## 完全重制FF5、FF6 DS版的可能性

FF系列被不停地移植和重制，初代和2代被移植到WSC掌机，之后被搬到PS、PSP平台，还针对GBA做了很多版本。然后3代和4代在NDS上进行3D版完全重制，大幅强化获得了好评和很高的销量。

于是日本DS玩家希望SE公司能在DS上推出3D完全重制的FF5和FF6。近日SE在官方微博上做出了回应，SE表示由于某些技术问题，目前这个项目还处于未定。DS版本的FF5或FF6的制作工作尚未开始。据技术宅猜测，SE所谓的技术问题可能是DS卡带的容量。当然，不排除未来完全重制这两作的可能性，甚至可能在3DS上实现。

## 我国研制成功新型3D悬浮显示装置！

据报道，一种不借助任何外备的全方位3D显示装置，近日在中科院长春光机所研制成功，一旦工艺成熟即可在包括游戏等领域内得到广泛应用。

这项新成果全称“基于单源光路的三维图像多方位悬浮显示装置”，可观看视角达到360度。采用高亮度投影光源，即便有视差障栅亮度损失，显示的立体图像也能保持较高的亮度，甚至在普通光照环境下也能够清晰可见。依靠这种装置，观众不需要借助任何助视仪器，就能够多人同时围绕显示区域，多角度观看三维图像，视点完全不受限制。填补了我国一项空白。

## PSP虚拟社区ROOM停止开发

4月中旬SCE宣布停止开发PSP的虚拟社区ROOM。在去年的TGS2009上，SCE宣布在PSP上推出ROOM免费的虚拟社区，当时还在日本招募志愿者进行测试，结果不到一年，计划就取消了。SCE没有说明停止开发的原因，只是表示将把之前的测试成果用在以后的开发项目中。

所谓的虚拟社区，就是玩家在里面注册一个角色，有自己的房间，还有博客、聊天室、好友圈、公告牌、影院等虚拟功能，就像真实的人类社区一样。其实这东西大家见得多了，偷个菜啊、抢个车位、送个花什么的，所以就算日本玩家都对ROOM停止开发表示淡定。



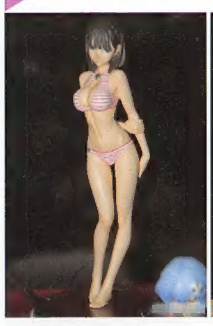

SCE曾经发布的PSP ROOM宣传图，已经成为传说。

# 万代状告国内厂商和个体经销商

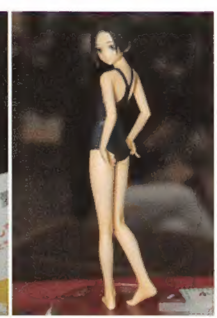
来自中国法院网的消息，万代（BANDAI）把我国两家公司状告到北京市第一中级人民法院，认为二者仿造和销售“钢弹”和“三国”人物模型。据报道，被告的这两家是广东省汕头市某电子玩具实业有限公司和北京天意市场一家个体工商户黄某。万代是日本乃至世界最大的玩具制造商，并且早在2008年5月6日和2008年10月27日已经在我国国家版权局注册了部分产品，所以在我国是有版保护权的，而两被告制造和销售这些产品，就构成了侵权的行为，很可能进行巨额罚款和相关的责任。

4月21日下午，北京市第一中级人民法院正式开庭审理了此案。两被告都表示是他人委托制造和销售产品，不应承担侵权责任。庭审持续了近两个小时，法院当庭并未作出判决，审判长最后宣布，本案将在合议庭评议后择日宣判。

# 《Love Plus》同人手办、CD广播剧公开







上面刚说完模型，《Love Plus》的模型又来了。这是2010年5月4日在日本东京Bigsite举行的“Treasure-festa In 有明3”活动上，公布的一套由同人制作的《Love Plus》全3名女主人公的泳装手办模型，造型相当不错。

同人作品主要是爱，而官方的《Love Plus》产品则层出不段，并且同类产品一出，就是3个女主角一人一份。除了各种写真集画册和漫画产品，Konami最近又公布了新的抢钱计划，将在今年6、7、8三个月，分别推出3个女主角的广播剧CD。目前给3个女主角担当声优的阿姨们公开露面。下面是她们的英姿。



从左到右是：姉崎宁宁的声优：皆口裕子 高嶺愛花的声优：早見沙織 小早川凛子的声优：丹下桜

# 夏天到了，各厂商都打扇子的主意

夏天到，天气热，任天堂俱乐部看准时机抢先拿出新产品，这就是功能实用的——扇子。任天堂今年将推出《超级马里奥兄弟》和《动物之森》主题的折扇，一共4种，方式是通过任天堂俱乐部，用150任天堂点数来兑换。由于本产品不零售，需要任天堂俱乐部会员兑换，而且据说每种只有150个，所以不好搞到。

深受男玩家喜爱的《Love Plus》狂出周边，自然不能放过夏季产品，比如和任天堂折扇类似的产品——Love Plus平扇。此平扇没看到实物图，不知道实际效果如何，据说跟Love Plus+同捆发售，看来也不好买。既然都不好买，买到后真的舍得用来扇风吗？这是个问题。



## 2009全年日本游戏市场销售榜




数据源自Media Create 2010年游戏白皮书，其中包含了完整的销量500强名单，还有游戏公司的市场占有率等信息。节选游戏销量榜的前15名，对于希望了解游戏业行情的不妨看看。从这个名单也可以看出，目前日本玩家最喜欢哪些游戏。

统计时间 2008/12/29~2010/01/03

1.[NDS] 勇者斗恶龙IX 星空守望者 (Square Enix) 4,109,773
2.[Wii] 新超级马里奥兄弟Wii (Nintendo) 2,708,492
3.[NDS] 朋友聚会 (Nintendo) 2,502,370
4.[NDS] 口袋妖怪 银 (Pokemon) 1,845,365
5.[PS3] 最终幻想13 (Square Enix) 1,802,181
6.[NDS]口袋妖怪 金 (Pokemon) 1,693,870
7.[Wii] Wii Sports Resort (Nintendo) 1,635,792
8.[Wii] Wii Fit Plus (Nintendo) 1,420,594
9.[Wii] 怪物猎人3 (Capcom) 958,515
10.[PSP] 怪物猎人P2G[廉价版] (Capcom) 884,076 / 1,092,604
11.[NDS] 马里奥和路易：库巴的秘密故事 (Nintendo) 722,410
12.[NDS] 雷顿教授与魔神之笛 (Level 5) 602,435
13.[NDS] 王国之心358/2天 (Square Enix) 544,206
14.[PS3] 龙如3 (Sega) 516,250
15.[Wii] Wii Fit (Nintendo) 512,732 / 3,563,647

## 还有新烧录卡? SUPERCARD DSTWO发售

NDS烧录卡方面很久没有动静，结果截稿前老牌烧录卡厂商SUPERCARD（也就是SC了），突然发布了DS TWO的消息。

从名称看，DS TWO是DS ONE的下一代产品，此卡的零售价是258元，定位高端。既然走高端路线，功能自然不能少。根据官网介绍，DS TWO的界面重新制作，自带硬件反烧录功能、硬件慢动作功能、即时攻略功能全面升级、即时存档功能全面升级，另外还有类似“金山游侠”的“DS游侠”金手指等功能。官方表示DSTWO支持所有DS主机，包括iDSi和NDSiLL。除了使用内核增加的各种新功能，DSTWO还是真正意义上的第二代烧录卡，内置高性能CPU，能够模拟GBA以及更多强大的功能，这是和以往其他产品的最大不同。此卡到底如何，请关注本刊下期专题报道。




## 新浪首届游戏职场女性达人评选活动隆重开启

忙碌人群中，她们是一道清新亮丽的风景；网络世界里，她们是一阵温暖如春的清香。

世人皆晓游戏，皆爱佳人，却不知每一款游戏背后，都蕴含着许许多多游戏圈佳丽们无私的风险和辛勤的汗水。

虚幻世界真实自我，首届“新浪游戏 Lady Show”游戏职场女性达人评选活动现已隆重开启。活动仅开始10余天，参加公司便超过150家，包括盛大游戏、巨人网络、完美时空等多家上市公司及乐奇旺等港澳台游戏公司；评选页面吸引了300余万人的点击；有效投票次数超过40万人次……

从现在起，生活不再只有朝九晚五、辐射、加班和无尽的应酬……所有的梦想都能成为现实。

一直隐匿在游戏背后的花朵们即将绽放在众人面前，让我们拨散重重迷雾，将其芳华看尽。

“新浪游戏 Lady Show” 官方活动网址：http://games.sina.com.cn/ladyshow

新浪游戏频道网址：http://games.sina.com.cn



## TALK 01

**“说实话，软件的支持对于Nintendo 3DS的发展是非常重要的，重点不在硬件。”**

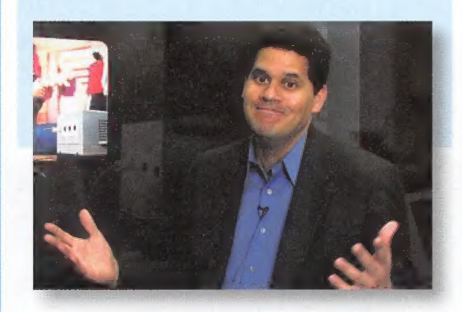
——据报道，2009财年任天堂DS销量下降了3.8%，游戏软件的销售额下滑24%。雷吉说的对，想挣大钱绝对应该重软件。

**“支持3D功能的3DS是任天堂2004年推出DS系列掌机以来，尺寸最大的一款产品。”**

——比DSILL还大？那不是家用机么……

**“我们有许多创意，有一些我们想带给玩家的体验在现在的DS上是没法实现的。任天堂3DS将是我们的下一代掌机。”**

——雷吉解释了任天堂好久没出DS游戏的原因。



## TALK 02

**“可以把防范火灾，地震救护等知识融入到网游当中去”，“即使是像摩尔庄园这样的网游只是在宣传中是适合未成年人的，但是还是会影响到学生的成绩，这是我亲眼所见的。这样的网游就难说是健康的，但是我曾经发现一款为《盒子世界》的网游，这网游是有四个孩子的爸爸为了不让孩子沉迷商业味道很浓的游戏，特意进行开发的，我去过三次，认为这样的游戏就是健康，沉迷度很低。”**

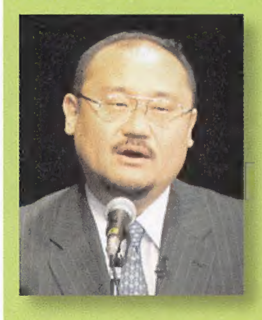
——网瘾砖家陶宏开最近谈网游，意思大概是说系统巨无聊、内容巨和谐的网游更适合戒网瘾，说的太对了！

**“我愿意为健康网游代言。”**

——还是陶砖家。他代言后，远离网游的效果肯定好。



## TALK 03

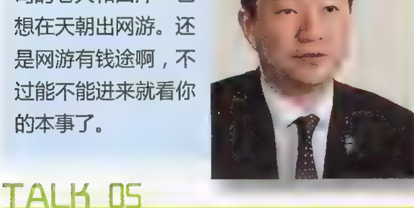


**“说了这么多，我还是关注任天堂的3DS，因为这代表着任天堂的市场占有率将再次得到提升。我想告诉大家的是，3DS除了对应3D，还隐藏了很多内容。相反他的竞争对手PSP目前还没有任何关于后继机种的消息。”**

——PSP还没有后续主机的消息，这是EB社长滨村弘一最近在研讨会上说的哦。战神和怪物猎人的新作都确定在PSP上推出，PSP2啥时候来啊？！（每次看到滨村社长都不禁让我想到彪哥……）

## TALK 04

“2010年，对于中国市场的动向，我在考虑相应的对策，要抓住中国市场的特征，基本还在于在线游戏的相关内容。”



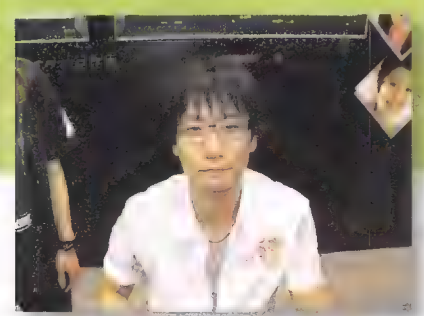
——SQUARE公司的老大和田洋一也想在天朝出网游。还是网游有钱途啊，不过能不能进来就看你的本事了。

## TALK 05

“前段时间我和我儿子一起玩《口袋妖怪 金/银》。以前我不理解这个系列有什么意思，所以最初我并不是很积极。结果一玩让我大吃一惊，原来我错过了这么强大的游戏。我沉迷了，把游戏通了两次。我觉得《和平行者》和它有相似之处。只看画面，PSP游戏当然没有PS3或360游戏那么华丽，但它的乐趣只有你玩了才知道。

这就是为什么我鼓励大家试试一下《和平行者》——它是独一无二的游戏。在游戏的元素上，《和平行者》融合了MGS、《怪物猎人》和《口袋妖怪》系列的长处，甚至还有《模拟城市》的要素。但是《和平行者》和这些游戏又都不同，因为它是集大成者。”

——喜欢拍肩的小岛秀夫坦诚解释了《合金装备 和平行者》的制作理念。



## TALK 06



“虽然这款游戏和《如龙》系列一样，故事的舞台是神室町，但我们想做出不一样的内容。正因如此，我们故意去掉了“如龙”主标题，不过副标题很有可能会加上“如龙”这个名称。我想“如龙”应该不会成为游戏的主标题，至于英文字母的“K”到底是指什么？关于这点，还是请大家暂时发挥想象力吧（笑）。

——《K计划（Project K）》制作人名越稔洋的意思是PSP玩家都上当了，这游戏不是如龙。

看现在的年轻人，我觉得他们都相当软弱，有时候这点让我感到不安。不论是体能，还是精神，我都希望他们可以稍微变得可靠一点、积极一点。在“战斗”方面我则是希望他们能够更猛一些，我可不是真的让他们去找人打架哦。不过我的确有“通过暴力元素，让年轻的玩家来感受某些事物”这种想法。如果有可能，我希望他们能够对故事还有登场人物的生活态度产生共鸣，并认识到抬头挺胸、强悍生活的重要性。

——名越稔洋希望年轻人通过玩暴力游戏玩出积极的人生。

# 在《闪电十一人3 挑战世界》里面实现游戏界首次的划时代合作！



## 日野晃博 X 中田英寿




日野晃博




中田英寿



上期PG介绍了《闪电11人3 向世界发起挑战！！》的内容，这款游戏将分为两个版本上市，分别是“火花”和“爆破”，结果最近的Fami通台湾版杂志上这游戏的中文译名是《闪电11人3 挑战世界！！》，两个副标题是“闪光版”和“炸弹版”……貌似上期的译名杯具了？其实并不杯具。地球人都知道，游戏名称五花八门，一款游戏的官方日文名和英文名很多都不一样，来到我朝就出现了港台雷人版译名、内地各种山寨译名。PG自然属于最后一种，在没有官方中文译名之前随便翻译。说了这么多，大家只要明白是这一款游戏，名称不同就行了。

## 中田先生本人积极参与角色制作

3月28日，LEVEL-5在东京国际展示场举办了名为“国际足球新天地决胜大赛”的活动，来决定谁才是日本第一的《闪电11人2 威胁的侵略者 烈火版/寒冰版》玩家。在会场上面，LEVEL-5的日野晃博社长发表了《闪电11人3 挑战世界！！》的概要。不仅如此，身为2代的隐藏角色，同时也是3代故事主要角色的“英中田”本人，即前日本足球代表队选手的中田英寿，也在记者会上以特别来宾的身份的登台。下面就是国外媒体发米通对他俩的采访。

——*在什么情况下，才让中田先生以游戏角色的身份在《闪电11人2》这款游戏中登场的呢？*

日野■：在《闪电11人》的世界里面放进某些和现实世界相联系的要素，我在制作二代的时候曾有这样的想法。我觉得这样做能够进一步提升作品的特性。这个时候想到的人就是中田先生了。不管怎么说，就我们这个时代而言，中田先生就是足球的象征。于是我便抱着“或许没办法吧”这样的想法试着向他提出了请求。

中田■：这也是第一次有人来找我商量游戏角色的相关事宜呢。其实我从小时候就很喜欢游戏，比起实际的足球选手，我反而更加憧憬游戏里面的角色，有时候还会抱着竞争者般的心态。正因为如此，当听到这个事情的时候，我非常开心，也让我鼓起了一定要尝试看看的想法。当然，我也拜托他们一定要把我做成很强的角色就是了（笑）。

日野■：中田先生开口答应的时候，我很惊讶地说：“真的吗？”，还高兴地手舞足蹈起来呢。

中田■：我能答应的关键就是故事。以前我很喜欢《足球小将》，尽管后来有很多形形色色的足球漫画，不过却没有一部作品能够超越它。可是《闪电11人》不仅故事撰写的很好，“足球与RPG类型”这样的组合也让人觉得很有意思。

——*请问把中田先生制作成游戏角色有什么辛苦的地方吗？*

日野■：为了追求真实感，我们在制作角色的时候对中田先生做了一番研究。不过，我们在言语措辞、穿着打扮这类细节方面也收到了中田先生的具体指正，有很多地方经过修改。不过他本人在很多地方都有积极参与，这点倒是让我相当开心呢。




中田■：因为我已经退役了4年，所以不知道我当时表现的小朋友也跟着变多了。我觉得这是一个能让这些小朋友重新认识我的大好机会。

日野■：真实感会在每次受到指正的时候增加，这点实在是很有意思呢。

——中田先生身边的人对这件事有什么样的反应么？

中田■：当碰到朋友的小孩子时，他们常常会跟我聊起"闪电11人"的话题，让我觉得这个作品的影响力还真大。今天的新作发表气氛也很热闹，就连我在舞台后面都听得到，真的相当惊人。

日野■：其实我对今天的气氛热闹程度也感到相当惊讶。当角色在屏幕上出现的时候，观众们不停地发出"哇~！"、"啊~！"这样的叫声呢（笑）。我觉得作品的世界观真的被大家接受了。

中田■：让我觉得不甘心的地方就是"除了我以外的角色出现时，现场的气氛都相当热闹"这点。会让我觉得游戏里的我还要更多加油呢（笑）。

日野■：会让人实际感受到"游戏身为媒体"这种地位变得更重要了。过去漫画、动画给你的感动，现在游戏也一样能办到。就像看过《足球小将》而开始踢足球的孩子，如今正在大展身手一样，要是有朝一日玩过"闪电11人"的小朋友也能成为日本代表队球员的话就好了。我们常常在公司里面说到这个话题呢。看到现在这个发布盛况，也让我的心里不仅期待起来，或许这样的梦想真的能够实现呢。

——在这里想问一下，3代里面的英中田是个什么样的角色呢？

日野■：总之就是最强的角色，而且会以超帅气的状态登场。为了让角色更加显眼，我们让他变得有点任性，或是采取古怪的行动，不过这样做倒是被中田先生事务所的人用"中田先生才不会做这种事"这样的发言关切了一下呢（笑）。

中田■：我最在意的是"不同的玩家会采用什么样的玩法"这个部分。我相当期待"就算是我本人实际想去做，也没办法做到"这样子的虚拟表现。

## 要是游戏能够成为贡献社会的契机就好了

除了英中田登场以外，《闪电11人3》里面还有与现实世界相关的部分。那就是LEVEL-5与中田先生主办的Take Action Foundtation基金公司共同企划的"11 for AFRICA"计划。用这种形式对社会做出贡献，这在游戏界可以说是划时代的创举。下面我们就向两位请教这个合作的详细内容。

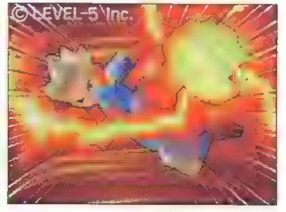
——"11 for AFRICA"的计划是由中田先生提案的吧？

中田■：为了让大家享受足球等事物的乐趣，而且还能够对社会做出贡献，于是我在去年设立了Take Action Foundtation。尽管目前为止举办过足球比赛、庆祝餐会这样的合作活动，不过这项与"胜利11人"的合作计划能够获得成功的话，那就真的是在享乐的同时对社会做出实际贡献了。在这里也向能够理解我们宗旨的LEVEL-5公司从心里致上谢意。

日野■：老实说，一开始接到这项提案的时候，我有点不知所措。不过，在考虑到"如果从这里出发，之后将会发生什么事情"后，我便有了一定要试试看的想法。当我开始在游戏界工作的时候，别人曾经对我说过"游戏是有害的"、"终究只是小孩的玩具而已"诸如此类的话。一直到现在，在我心里一直都想改变游戏给你的这种印象。要是"11 for AFRICA"计划能够成功的话，我想应该就可以一下子让大家对游戏界改变看法了。若是游戏能够挽救人们，那就是最好的事情了。我觉得这个计划值得我们去挑战。

中田■：我们在今年的Take Action想要以大学生以下的年轻一族为目标展开活动。想要对这个阶层的年轻人传达信息，我觉得游戏是个非常具有影响力的媒体。在放眼世界的时候，我觉得日本的慈善意识还很低，这点令人遗憾。日本总是对慈善、社会贡献活动带有偏颇的见解。不过我觉得个性率直的年轻人、小朋友或许能够改变这样的现状。利用游戏来享受乐








趣，结果还能为社会做点事。就算是一开始不理解其中的含义也没关系，只要一点一滴地积累就可以了。我也希望平时常常怒斥孩子“整天只顾着玩游戏！”的父母，也能够通过游戏这个契机来思考一下贡献社会这个问题。

日野■：我也不是单单因为能够集资这个理由而推行这个计划。不过只要推行这个计划，就可以借着足球游戏来推广足球，还能够帮助世界上的足球少年。我以前曾经收到罹患疾病的小朋友寄来“我在游戏里找到了活下去的希望”这样的信件，让我觉得“自己所做的事情能够挽救别人”真是非常幸福。在今天的记者会上，南非大使与UNICEF协会成员也光临会场向我道谢，让我觉得非常高兴。感觉上好像游戏已经获得社会的认同了。

中田■：不管走到全世界的哪个角落，孩子们都在玩日本制作的游戏。就这层意义来看，这次的计划很有日本风格，不过这件事也只有日本才办得到。而且其中最重要的，就是“要让每一位计划相关人士都非常快乐”这个目标。想要办到这件事，最重要的就是做出一款有趣的游戏。如果玩家觉得不好玩，或是作品卖的不好的话，这项计划就没有办法炒热气氛了。

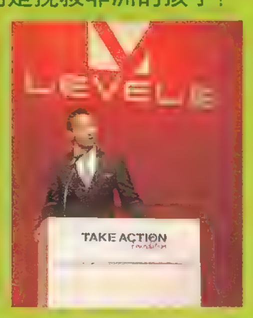
日野■：刚刚这番话也让我觉得责任相当重大呢（笑）。

## 系列最新作7月1日发售！

系列的最新作《闪电11人3》双版本定于7月1日发售，本作中的登场角色超过2000个，足球必杀技种类超过300个，游戏内容相当惊人。为了放下大量的数据，本作采用NDS目前最高容量4Gb的超大容量卡带。目前《闪电11人》全系列出货量达到157万，不出意外的话，新作将继续创造新的销售成绩。

### Take Action计划是挽救非洲的孩子！

采访中提到的中田英寿的Take Action Foundtation基金和LEVEL-5合作进行一项计划，如果看过上期PG新作报道，就会知道这是他们的捐助计划。具体内容是，




每卖出一套《闪电11人3》游戏软件，就捐赠11日元的金额给日本UNICEF协会（联合国儿童基金会），用来给非洲儿童举办足球课程，或者捐赠足球等活动。所以说这是游戏用来给社会做出贡献的全新合作。

### 关于游戏中的中田英寿“英中田”

本作的角色阵容比二代更加强大，除了2000人以上的角色数量，中田英寿将作为隐藏角色登场，名字叫“英中田”。“英中田”是中田英寿本人名字的反写，目前是敌是友未知，LEVEL-5表示他将作为重要角色出现，并且在故事流程中起到承上启下的作用。

发型和猴子耳朵一样，棕色的肤色也是中田英寿的特点，挺像。→

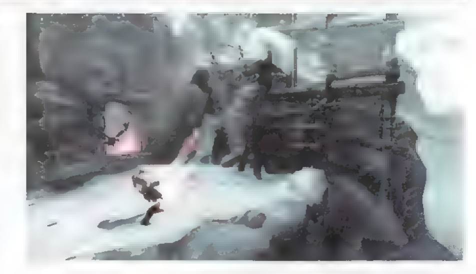







**PS3的《战神3》为战神三部曲画上了句号，但是谁也没说，除了正统系列，战神不能出点外传之类的；而且别忘了还有PSP平台呢，PSP上只推出了一部《战神》。所以新作来了。**

5月4日SCE发布会上宣布了PSP版战神新作，副标题为“斯巴达之魂”（Ghost of Sparta）。作为PSP上的第二个战神游戏，本作的故事介于《战神》1代和2代之间。游戏本身在前作“奥林匹斯之链”的基础上，提高游戏的画面质量，提高敌人的AI设计；游戏的长度更长，比前作增加了25%的内容；游戏中BOSS的体形更加巨大，增加新的魔法和技能，增加更多的同屏人数。官方表示，本作将于E3公布更多内容，定于2010年发售。



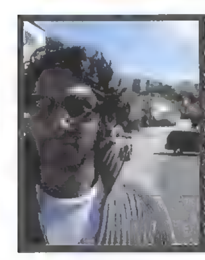


故事上，本作讲述了奎托斯和众神之间的恩怨，一段未曾公开的故事，并且讲述了一些大家期待已久的故事，关于奎托斯的纹身、伤疤和家庭。

和以前的作品不同，本作将不会在习惯的3月份发售。和以前作品相同的是，本作同样没有多人模式，仅仅只有单人模式。

# 《战神：斯巴达之魂》制作人和游戏主管访谈！

目前信息还很少，对于喜欢奎爷的玩家来说，想了解更多的内容除了等官方的消息，或者先来听听战神的开发公司Ready at Dawn的创始人兼制作人Ru Weerasuriya和游戏主管Dana Jan的声音。



■Ru Weerasuriya：战神制作公司Ready at Dawn的创始人，负责了PSP《战神：奥林匹斯之链》的主管工作，并参与了游戏的故事编写。他曾在暴雪公司担当资深美术设计之职，对中古世纪的欧洲神话怪物设计颇有研究，擅长手绘。

记者■：这个游戏是什么时候开始制作的？是《奥林匹斯之链》发售后立刻开始的么？

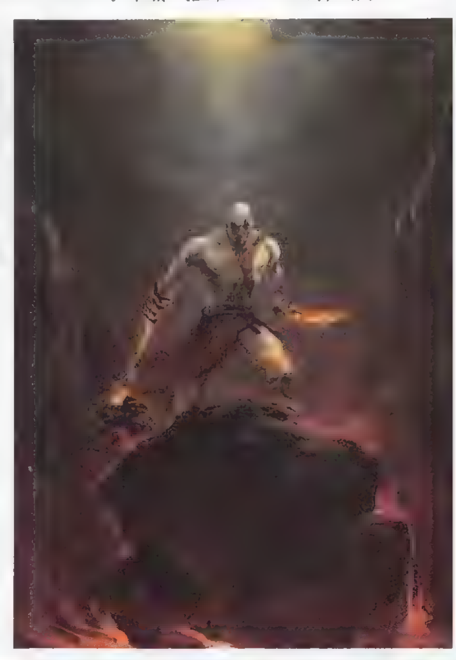
Ru Weerasuriya■（以下简称RW）：不，当时我们将PSP的开发工具寄回给了SONY……（笑）我想我记不起来了。大概是2008年9月。

记者■：开发周期大概有两年了吧？

RW■：是啊，不过比你说的要短一点。

记者■：你们9月开始考虑这个游戏，我知道对于游戏的新要素你们还不能透露太多，但玩家还是想知道你们计划中最主要的东西是什么？

Dana Jan■（以下简称DJ）：首先我们要调查一下，看看人们怎么评价《奥林匹斯之链》。很显



然大家想要获得比上一作更好的游戏体验，我们也是这样想的。我们在第一部作品完成后就在审视一些内容，希望能够有所改进。我们把这些内容一条条记下来，然后考虑“有可能改进这些内容吗？”

因为局限于时间、硬件和人力资源等因素，有些改进很难实现。但是我想我们仍然可以增强、改进甚至重做很多很多内容。从整体上考虑，我认为这款游戏可以做到更大、更好、更漂亮，甚至有很多东西我认为已经超越了人们对这款游戏的期待。

记者■：新作里有什么内容是从前作剪掉的吗？我记得听说过《奥林匹斯之链》计划中的内容要比实际游戏大得多。

DJ■：我想每一个游戏都会剪掉和缩减不少东西。不过我可以肯定，有很多的点子，不管是有意识的还是无意识的，都会在新作中回归。新作中有些角色会有和之前完全不同的表现，一些新的人物动作和背景让我们觉得“非常酷，为什么我们不那么做呢？”整个区域或者关卡也都是这样，不过我想我们还不能详细的说这些，但那肯定是有可能的。

记者■：如果我们现在去看那些前作删除的场景，能找到一些跟新作有关的提示么？

DJ■：我现在能记起来的场景中，应该是没有的。（笑）

RW■：你现在想去重新看看了，对吧？

记者■：实际上我昨天就看了一遍……回到正题，索尼的新闻稿中提到美国Santa Monica的一个小组正在“合作”开发本作。他们比上一作担当更重要的开发地位吗？

RW■：实际上，就目前而言他们比之前小。我们之间的沟通和理解都非常好，我们对于他们原创的这个战神系列有着很高的敬意。在这个项目中我们也有着相当自由的空间，但这个空间很难再超越前作，因为那时空间就已经很大了。和Stig（SONY Santa Monica部门的现任主管）一起共事就像当年和Cory（SONY Santa Monica的前任主管）一样，他会给我们很多自由去探索自己的道路。

DJ■：我们有一些机会在这个项目上进行深层次的合作，两边都提出了一些有趣的主意让这两个游戏联系起来——《战神3》和《战神 斯巴达之魂》。所以你会发现《战神3》里的一些东西在《斯巴达之魂》也有，这就把两者很好的联系起来了。

RW■：Santa Moncia部门总有不少人来这里，就算是现在他们刚做完《战神3》正享受假期的时候。只要我们需要帮助，他们就会过来。他们真是非常敬业的人。


《战神3》的设定画，这种怪物在游戏中是非常小的。如果你注意看的话，会发现其实画面中的所有人都站在一个巨人身上。（提示：注意奎托斯左侧的巨人头和手）

记者■：在Ready at Dawn公司这边，是不是前作的原班人马在制作？因为我看到你们还有另一个项目也在做……

RW■：是的，基本上就是原班人马。

记者■：所以你们现在有两个小组了？

RW■：可以这么说，但并不算是两个完整的小组。更像是一个完整的小组，加上一个还在“雏形”状态的小组。

记者■：回到《斯巴达之魂》的话题。新作跟《战神》系列玩法很像吗？还是说我们能看到一些显著的变化？

DJ■：我个人认为，新作的大部分内容实际上是对《战神》系列各部作品的一种融合。我们注意到这个系列是有一个基调的——比现实生活中大得多的怪物、绝对的血腥暴力、宏大的故事以及谜题等等。我们忠实于这些核心要素，但《战


《战神：奥林匹斯之链》中的独眼怪，体型小一些，不过狼牙棒大！2008年发售的本作，放在现在，画面也是PSP顶级水平。为了完全发挥PSP机能，本作使用了PSP的全速CPU频率333MHz。

神》系列每次都有一些进化，我们从每一部作品中抽出一些我们喜欢的要素。确保在继承传统的同时，又让游戏的玩法有变化，让这个系列保持活力而不是停滞不前。所以你肯定可以感受到战神系列的传统要素，同时我们也放入了很多东西让人们感到新鲜。

记者■：不过你并没说明一件事，就是你们之前透露过的，说所有人都会惊呼“哇，这是完全的新东西？”

DJ■：好吧，我们加了一些……我不会说细节的，但我可以说这是个大家从来没见过的要素。有些玩家很可能会这么想，但我现在不会透露这个秘密是什么。

记者■：你提到要做出不同的感觉。但你不担心作为这个系列的第五部游戏，其他内容看起来会显得很眼熟吗？

DJ■：我不这么认为。考虑到《战神》系列的人气，我认为只要游戏的基础打得牢，人们就不会抱怨其他的。我们也明白人们肯定会问“还有什么？”这样的问题。《战神3》他们就加了不少新花样，有时你会说“我从没在《战神》游戏中没见过这个。”我们同样为我们的新作加了新花样，保持新鲜感。你肯定不想把《战神》系列中所有的优点都抛弃吧，否则你就只能重新做一个《战神》了，但那样人们又会说“这根本就不是《战神》。”所以如何得体的从《战神》系列中抽出一些要素就很重要，否则只会起到反作用。

记者■：你们考虑过《战神3》和这个游戏的联动么？

RW■：一直在考虑。

DJ■：这个主意很不错。我们讨论过PS3和PSP之间的联通性，不过目前我们还没有实质性的进展。

记者■：最后一个问题。《奥林匹斯之链》中最经典的场景是最后你使劲推开你的女儿，而且并不是基于一种战斗的系统。我们会在这个新作中看到更多的类似情况么？

DJ■：我想人们会对新作中出现那这种情况的频度感到吃惊，游戏中有不少地方都用了那种类似的玩法。从人物和故事的角度来说，这都是很有力的表现形式，但相对于《战神》系列那种激烈的战斗，这又是一种新的玩法。我们在游戏中有不少这种情况，有些是非常感人的时刻。

RW■：我认为我们和Santa Monica的游戏，都在角色的塑造上面花了很多功夫。他们必须讲述一个宏大的故事，有时就很难表现出角色的个人情感，我们则更愿意把这些加入到我们的游戏中。我非常喜欢奎托斯这个角色，他除了野蛮暴力之外还有很多其他的内涵。你肯定可以在新作中看到这一点。

DJ■：是的，非常赞。Santa Monica小组赋予了奎托斯这个角色全部的人格，而我们只知道一些散碎的信息。他的故事并不是你玩的内容，所以我们有很大的机会来参与到游戏中来。“会有一些重要的内容吗？会有一些我们能够确实实施的内容吗？会有一些人们感兴趣的内容吗？”

总有很多关于这个角色是谁的疑问，也有很多他在1、2、3代游戏中做的事情是不被你控制的。所以我一直认为，并不只是我们在想“这是一个不错的主意”，那些《战神》的大饭丝也会很享受这些时刻。因为他们真正进入了这个角色，所以我认为游戏中会有不少的惊喜带给大家。




黑衣人似乎要杀很多人，而主角要一个个“拯救”这些受害者。一场正邪较量开始了！

Hold it!虽然这里是“站住”的意思，但很容易让人想到《逆转》里的台词。

# GHOST TRICK™

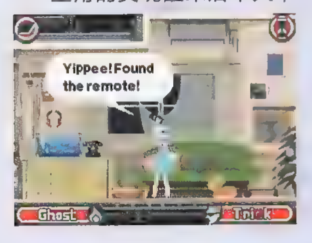
## Phantom Detective

**《逆转裁判》之父巧舟再次奉献创意作品，全新感觉的神秘剧。**

NDS

游戏一开始，主角就死了。虽然马上就以灵魂的形式醒了过来，但是除了记得自己是被枪打死的之外，是被谁杀的？凶手为什么要杀自己？这些问题都不清楚答案。最要命的是，主角连自己是谁都记不起来了。明天天一亮，主角的灵魂就会消失，也就是说在这短短的一晚上的时间里，主角必须找到事情的真相，否则一切都晚了。于是主角开始了一个人孤独的调查。

主角的灵魂醒来后不久，就看到一名女性刑警被神秘的黑衣人用散弹枪瞄准。主角想救她无奈力不从心。突然他听到一个神秘的声音，指引他使用神秘的能力“幽灵诡计”。




利用这种能力，主角先后两次成功的分散了黑衣人的注意力，让女刑警有机会逃走。可惜因为主角对“幽灵诡计”的运用还不太熟练，女警最终没能摆脱死亡的命运。

机缘巧合下，主角终于与神秘声音的来源——一盏台灯见面，并且得以返回女警被杀之前的4分钟时间，重新利用“幽灵诡计”，重新展开救援行动……



シセル
游戏主人公，一开始就被杀死的倒霉蛋。以灵魂形态存在的他开始利用特殊的能力拯救他人，更拯救自己。

カノン
跟朋友的小狗ミサイル一起呆在某幢公寓楼里。受命运的捉弄，卷入到这起神秘事件中。

リンネ
充满了正义和理想的新人刑警，主人公被杀的瞬间她也在现场。

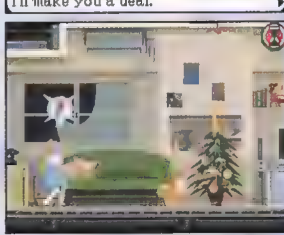
黑衣人
神秘组织的杀手，喜欢使用一把黄色的散弹枪，其他一切信息都是谜。

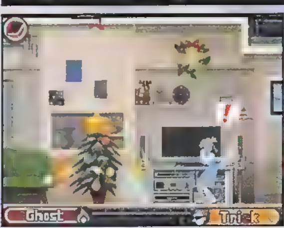
游戏的每一章节都会有人被黑衣人杀死，主角的任务就是要返回人物死亡的前4分钟，利用特殊的“幽灵诡计”能力改变死者的命运。因为是灵魂状态，シセル能够附在附近的物体上，你只需要使用触控笔将他的灵魂拖到那个物体上即可。

幽灵拖动的距离会有一定的限制，所以你只能找寻附近的物体。如果想要进入远处的物体，需要利用各种中间的物体来“搭桥”。或者直接启动某个物体的能力，让它自己移动过去。比如附在自行车脚蹬子上就能让这辆自行车往前行驶一段距离。

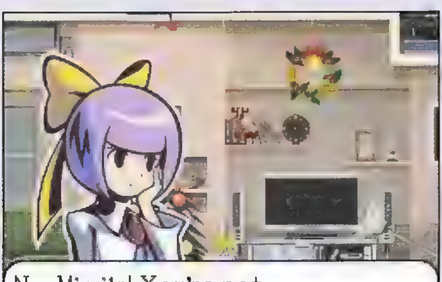
游戏乐趣在于确认哪一件物体可以成功干扰黑衣人的杀人行动，并且在有限的时间内顺利移动到该物体附近，然后再“启动”它。






可惜“导弹”敌不过子弹，拯救小姑娘还要靠主角出马。




小女孩カノン不小心卷入神秘事件，她的小狗叫做“导弹”，这名字真吓人。




使用画笔画出各种图形来解谜和战斗的日本“神笔马良”。CAPCOM制作的《大神》系列最新作在NDS登场。

《大神》最早在2006年的PS2上发售，之后移植到了Wii上，如今其同一个系列的作品《大神传 小太阳》将在NDS上登场。利用NDS的触摸屏特性，游戏的画笔系统无疑将更加方便的使用。另外前作就以浓重的日本绘画风格画面和温馨感人故事著称。而这一次，曾被前作天照大神拯救的“中津之国”再次出现各种妖怪作乱，人们等待着新的救世大神出现。



## 新作的主人公是?

很明显，前作的天照大神并不再继续担当主角一职，而是一个酷似天照大神的小白狼。有一天小白狼突然出现在神木村木精灵サクヤ的身边。サクヤ把这只小白狼叫做チビテラス，她觉得小白狼与天照大神有着说不出的相似之处，心中觉得两者一定有什么联系。

骑在小白狼背上的小子叫做クニヌシ，他是神木村剑士スサノオ的儿子。正义感强，而且非常崇拜自己的父亲，也梦想着成为一名厉害的剑士。为了帮助村里一名被妖怪吓哭的女孩，和小白狼一起的行动就这样展开了。



# Project K

主人公右京龙也，他所追求的只有力量，不相信任何人，性格相当孤僻。辍学来到神室町的他，因为卷入了一起重要的事件，感觉到了自身"战斗本能"。

另外大家可以从这些插画风格的截图中看出，本作的过场动画风格将于家用机的《龙如》系列完全不同。这些精美的插画都由日本著名的设计公司Spooky负责绘制。高质量的插画必将给你带[illegible]。

PROJECT K（暂名）

PSP

## 神室町发生的另一段故事

SEGA的名作《龙如》系列如今正式进入PSP平台。由名越稔洋领衔制作的PSP新作《PROJECT K》预计将于今年秋天面市。本作的主要舞台仍然是《龙如》中出了名的神室町，主题是"年轻"和"暴力"，明显要以年轻人的视角来展现这条繁华的娱乐街上的新故事。

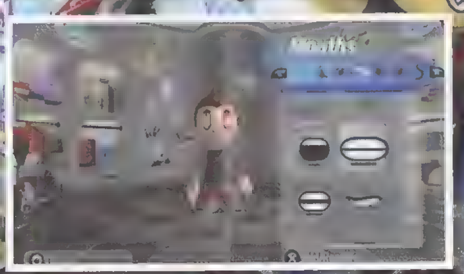
# ModNation RACERS

创意族赛车

PSP

《创意族赛车》是SCE推出的一款创意赛车游戏，从某种上看，本作是《小小大星球》和《马里奥赛车》的合体。赛车比赛吸收了《马里奥赛车》的道具对战系统的精华，赛车时要积极获得道具，使用道具给对手增加妨碍，从而使自己获得领先位置，而如果能合理使用道具，甚至可以起到反败为胜的效果。

本作的另一个特点"赛车DIY"，这则是从《小小大星球》吸收的经验。玩家可以对车手、赛车、赛道进行各种修改，和以往自制赛道的赛车游戏不同，在本作中甚至能对地表进行修改，还能改变太阳的位置等要素，很像《小小大星球》的自制感觉，并且可以将自制成果分享给好友。











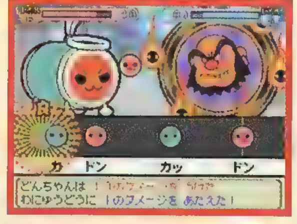


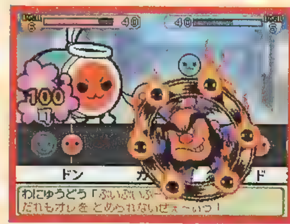

NDS

《太鼓达人》系列是目前NBGI的当家音乐游戏，不知不觉在DS上也迎来了第3部作品。我们可以使用触控笔直接敲打NDS的触摸屏来模拟敲击太鼓的动作，也可以使用按键来操作游戏。这一次的主题是“妖怪大决战”，所以在故事模式中，咚锵兄弟要游遍全日本，挑战各式各样的日本妖怪。




日本有独特的鬼怪文化，不仅种类多，而且分布在不同的地方。要挑战这些怪物可是要一个地方一个地方进行了。




与妖怪战斗是会显示两方的HP，妖怪会试图妨碍你正确的敲鼓，而只要你保持节奏，就能够给反击妖怪了。

| 分类 | 曲目 |
| --- | --- |
| アニメ | 崖の上のポニョ |
| | となりのトトロ |
| | 天装戦隊ゴセイジャー |
| | W-B-X ～W Boiled Extreme～<br>「仮面ライダーW」より |
| | Alright！ハートキャッチプリキュア！<br>「ハートキャッチプリキュア！」より |
| | サイコー・エブリディ！<br>「ポケットモンスター ダイヤモンド&パール」より |
| | 踊れ・どれ・ドラ ドラえもん音頭<br>TVアニメ「ドラえもん」より |
| | Sign<br>「NARUTO -ナルト- 疾風伝」より |
| | ハピハピ<br>TVアニメ「クレヨンしんちゃん」より |
| | 宇宙戦艦ヤマト |
| J-POP | キセキ |
| | じょいふる |
| | 春夏秋冬 |
| | Choo Choo Train |
| | RIVER |
| バラエティ | まねきねこダックの歌 |
| | スリラー |
| | Rhythm and Police<br>「踊る大捜査線」より |
| | BAROQUE HOEDOWN<br>エレクトリカル パレードのテーマ |
| クラシック | 第九交響曲<br>ベートーヴェン |
| | トルコ行進曲 |
| | 聖者の行進 |

其中的部分歌曲，看看你知道多少呢？




此次游戏将收录全新的50首曲目，种类包括动画、J-POP、古典乐等。左侧的列表是收录的一部分乐曲，看看你认识哪些？除了直接演奏模式和妖怪大决战模式之外，游戏还有“每天几分钟”模式。在这个模式里，游戏每天都会随机提供一个曲目让你练手。另外还支持多人对战，支持Download Play，只需要一张卡带，就能实现4人对战。






上图左上角和右下角就是传说中的草泥马！两种颜色都那么可爱！

从2009年“冬”到2010年2月25日，再到2010年“春”……终于，MMV的当家作品《牧场物语》在NDS上的最新续作《牧场物语 双子村》再一次确定了发售日：今年的7月8日。这一次游戏除了发售日变动频繁，延期时间特长之外，另一个受人关注的地方就是新加入的动物品种——草泥马，也就是羊驼。官方甚至推出了草泥马手机链作为预订游戏的礼品。相信让草泥马在双子村快乐的生活是广大《牧场物语》爱好者最大的心愿。






MMV公司还决定跟日本的连锁咖啡店“SWEET PARDISE”合作，7月份在“SWEET PARDISE”的各个连锁店里开卖游戏中出现的各种原创甜点。这些甜点也在由人气偶像南條有香和日南響子出演的《牧场物语 双子村》电视广告中出现过。吃游戏中的原创甜点，真的没有问题？应该不会吃坏肚子吧。



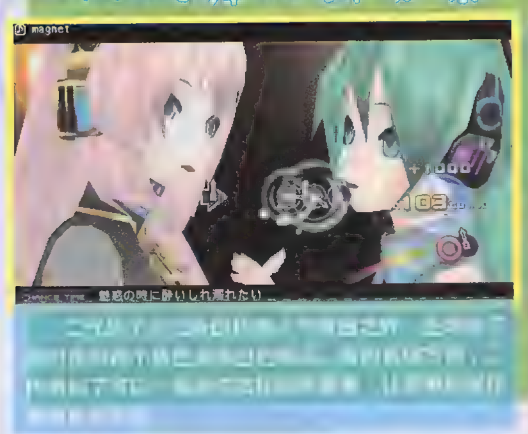
人气偶像南條有香和日南響子，她们拿的不是所谓的小吃吧？




初音未来 Dive计划 2

PSP ●MUG ●2010年7月29

# 双人飙舞和新要素“一直按住键”







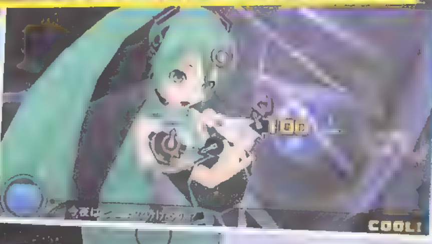


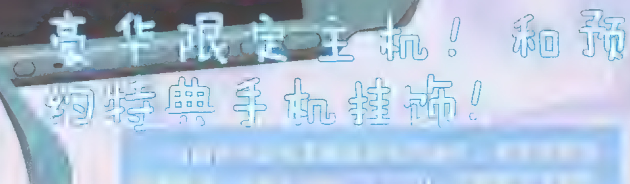

# 满足条件就会出现可爱的特写镜头



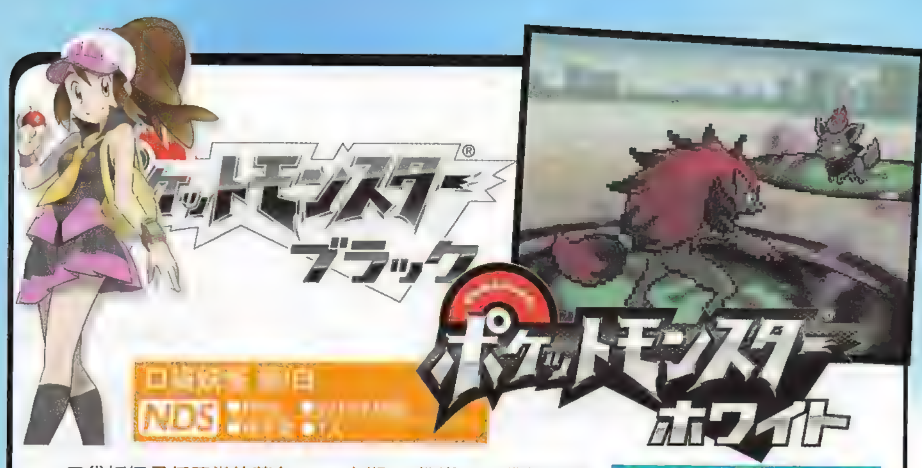




# 豪华限定主机！和预约特典手机挂饰！

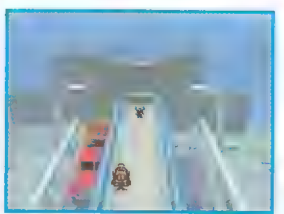


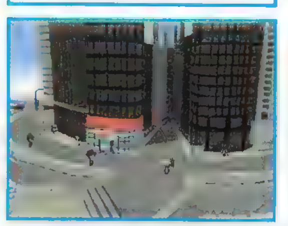

口袋妖怪是任天堂的著名游戏系列，新作《口袋妖怪 黑/白》预定2010年秋季发售，这是口袋妖怪系列的第五代，是全世界销量1715万份以上的《口袋妖怪 钻石/珍珠》时隔4年后的正统续作。

上期PG报道了口袋新作确定游戏名称的新闻，而近期部分游戏画面也得到了公布。从目前公布的图片来看，游戏视角的俯视角度更低，移动时的视角转动方式似乎也更加灵活，而战斗动画中精灵增加了影子。







《洛克人Zero》是Capcom公司在GBA上开发的人气动作过关游戏，游戏以未来荒废世界为背景，讲述了天才少女科学家在危难时刻唤醒了半机器化主角洛克人Zero，然后他与各种机械部队战斗，对抗各种Boss和四大天王的故事。

《洛克人Zero》是GBA上的洛克人系列，以4部曲的方式讲述了一个完整的故事，并宣布这个系列的终结。至今还有玩家怀念这个系列，所以Capcom将4部作品一起移动到NDS上，就是这款《洛克人Zero合集》。

作为移植作品，本作最大的亮点是价格，本作的正版售价很便宜，而且一卡包含了四部《洛克人Zero》，可谓超值。






## NEOGEO英雄 终极射击

PSP ●RPG ●2010年7月29日[illegible] ●SNK Playmore ●1人

看左图，如果你以为本作是一款混合式的格斗游戏就错了，虽然有很多不同格斗游戏中的角色，但本作却是一款射击游戏，也就是2D打飞机。这些战士这次不打架，而是在空中飞行，射出子弹，干掉前方不断出现的敌人，所以才叫“终极射击”。游戏有6种模式，比如生存模式、挑战模式等。甚至包括了2010年1月发售的射击游戏KOF Sky Stage的完全版。

零の軌跡
ゼロノキセキ

## 英雄传说 零之轨迹

PSP ●RPG ●20[illegible] ●Falcom ●1人

《英雄传说 空之轨迹》在日式RPG迷心中有着很高的地位，凭借着充满魅力的世界观和有深度的故事情节，这款游戏卖出了90万份以上。现在Falcom公司已经公布了这款经典RPG的续作《英雄传说 零之轨迹》。新作的战斗系统将以《空之轨迹》的系统为基础，加入新的要素。同时原野大地图也将绘制得更加细致，镜头的运用也将更加丰富。官方号称本作的剧情将是“颠覆RPG概念的壮大故事”，让我们拭目以待吧。






# 冒险岛DS 枫之谷

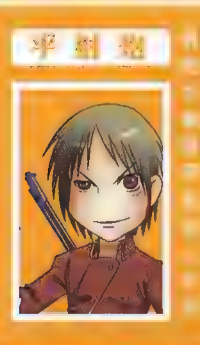
（Maple Story DS）



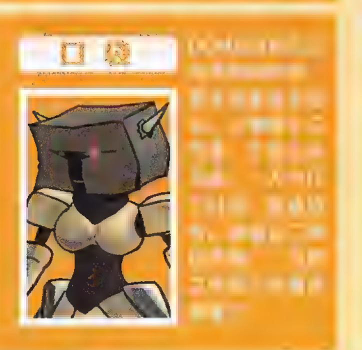
NDS ●Nexon ●2010.4.15 ●ARPG ●1人



继《仙境传说》之后，又一个韩国PC网游移植NDS的作品。相比前者，本作更偏向于ACT游戏，纯2D的画面在NDS上也能很好的还原。当然为了不跟网络版抢生意，NDS版是不支持联机的，只能一个人玩。看来利用NDS版吸引更多的人去玩网络版才是真正的意图。差不多30个小时的游戏时间以及多个不同的故事比较厚道，无奈韩文完全不懂。



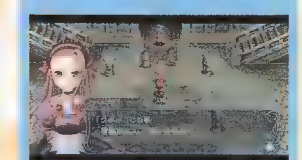
PC网游我没玩过，从NDS版来看，如果类似的话，网游版应该是个比较有个性的游戏。韩国的网游开发能力全球排前几名，把网游改编成掌机游戏自然没有问题，而且是这种不靠机能当卖点的2D游戏。本作的内容相当丰富，4个角色每个人都有各自的故事路线，交叉在一起组成完整的游戏。而换装、换武器都能改变外表，这点连恶魔城都没做到。



口袋曾经在朋友的建议下玩过网游版的冒险岛，感觉DS上的冒险岛就是OL版的一个资料片，虽然人物变小了，画面不够精致，不过操作和剧情都没有太大的变化。然而由于排除了网络游戏延迟的弊病，这游戏的战斗手感反而变得更好了，真是可喜可贺呀。唯一美中不足的是看不懂棒文，幸亏飞眼大人肯帮忙，我们出的“日化”版已经发布了。

# 伊苏 菲尔迦纳的誓约

（イース～フェルガナの誓い～）



PSP ●Falcom ●2010.4.22 ●RPG ●1人

利用PSP版《伊苏7》引擎重制PC版的《伊苏3》，画面、人物等风格都接近于7，但全程语音比《伊苏7》又进了一步。背景音乐中还收录了老机种使用的版本，3代的老玩家肯定很高兴。战斗系统很爽快，各种按键的作用都可以随意设定，操作的自由度更高。游戏12个小时左右就可以打通一遍，对于一款RPG来说，的确是太短了一点。

Falcom前几年宣布大力支持PSP平台，结果还真够卖力，把当家作品伊苏系列基本都往PSP上移植了。本作是PC版的3代复刻，号称最好的动作RPG游戏。个人猜测，大概是把本作当过渡作品，为几个月后的PSP新作做铺垫。本作使用7代的PSP引擎复刻，画面效果不错，而且增加了全语音，还算厚道的移植作品。

Falcom的经典名作，画面、人设都是给人印象深刻的上乘之作，音乐也是典型的Falcom风格，好听。战斗难度设计也很不错，对付小杂兵只需要连点○键，打起来很轻松。BOSS级的怪物就要整顿一下道具再交战了，否则很可能陷入苦战。不过BOSS战的时候，BOSS的HP会用血槽的形式表现出来，这样打起来心里就有底了，也算是很贴心的设计吧。

## 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2

（ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2）



●Square Enix ●2010.4.28
●RPG ●1人

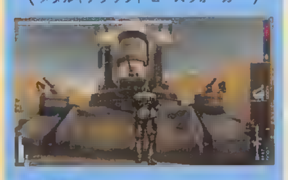
相比前作，怪物的能力进行了大的调整。导入了DQ8的技能系统，怪物育成方法更多多变。巨大怪物的出现很有魄力，对玩家游戏过程也能造成一定影响。对应Wi-Fi意味着可以方便的进行对战，让本作耐玩性更强。不过重视了怪物的培养、收集和对战，游戏本身的故事情节似乎就弱了不少，主力通关的话游戏时间大概只有10多个小时，算是一个缺点吧。

怪兽篇自然是以怪物为主要乐趣，游戏中大量的怪物已经让人感觉厂商很厚道，而交配系统可以产生新的组合，则更加丰富了游戏玩法。联机对战是本作的一大亮点，游戏发售后的几天，官方就开展了世界怪物选手大赛，各位联机的话别用金手指哦（会被禁）。有前几年的一代做铺垫，这个系列越来越强了。

这是口袋玩过的第一部DQ怪兽篇游戏，作为初玩者来说，我被深深地打动了。区区128MB大小的ROM，竟然包含这般庞大的内容，足足打了15小时才把二周目完全通关——说实话，这是口袋首次耗费了这么久的RPG，不愧是日本的国民物啊，就算是个怪兽篇也如此令人感动。谁说现在FAMI的评分不值钱了？这游戏该给满分就要给啊，10分，拿去拿去。

## 合金装备索利德 和平行者

（メタルギアソリッド ピースウォーカー）



PSP ●KONAMI ●2010.4.28
●ACT ●1–4人

建设基地、开发武器等等要素让游戏更加耐玩，不同的发展路线会让序盘和中盘的游戏方式截然不同。新加入的多人联机合作任务模式非常赞，4个人在一起玩起来比以前单人玩有趣得多。不过这种游戏联机更讲究玩家之间的交流，使用各种软件利用互联网联机的朋友最好也能准备个麦克风。限于PSP按键数量，游戏的操作需要一段时间来适应。

顶级的游戏品牌，所以MGS每作的开发都非常认真。本作内容很丰富，已经到了惊人的程度。精美的故事、武器开发系统、联机合作、图鉴资料等等一应俱全，甚至还有怪物猎人的怪物乱入，内容真的很多。而本作的游戏画面也达到了PSP的最高水平，小岛组的实力还是有目共睹的。这种复杂的动作游戏，PSP按键又少，本作的操作确实比较麻烦。

《合金装备》的故事一直是那么吸引人，看动画时还可以自由的放大图片，有些甚至可以透视服装。可惜对那个小萝莉的身材不感兴趣。把游戏拿到手上一玩……操作怎么就那么难呢？貌似因为PSP比PS3手柄少了两个耳朵一个摇杆，要还原最合适的操作方法实在是不可能。抓人挺好玩的，培养出除了Snake之外另外的帅哥士兵也是不错的玩法。

## 一骑当千 交叉冲击

（一騎当千 XROSS IMPACT）



PSP ●MMV ●2010.4.28
●ACT ●1–4人

清版过关的动作游戏，也有人物等级提升的要素，有点“2D版三国无双”的感觉。相比PSP上的前作，不但加入了大量新的角色和场景，还加入了空中连技和空中必杀技，让普通技、强攻击浮空、空中追击这样的连招可以实现。按键频度大幅提升，爽快度也跟着上升。双人作战随时切换也比较有趣，不过BOSS战时是2对2，此时CPU控制的同伴感觉较弱。

2D横版动作过关游戏如今已经非常少了，一般只能用模拟器过过瘾，偶尔有一些类似的游戏，比如打飞机或者合金弹头，也是枪炮射击为主。本作就是3D打斗过关游戏，亮点是爆乳……自己的mm发大招，或者连击对手，能打碎衣服，出现特写，摇啊摇的。这是一款YY的作品，故事也如此，现代YY版的女体三国。

现在难得出一个打起来解恨，画面又漂亮的2D动作游戏了。这一次又增加很多新的角色，喜欢看原作的筒子们肯定很高兴。另外爆衣已经不新鲜了，反正人家有个游戏分级的标准摆在那里，作为15岁以上人类都可以玩的游戏，尺度肯定会掌握的很好。不过连杂鱼也爆衣、而且是杂鱼大叔也爆衣就是在挑战另外一个尺度了……大叔爆衣肯定能露点吧。



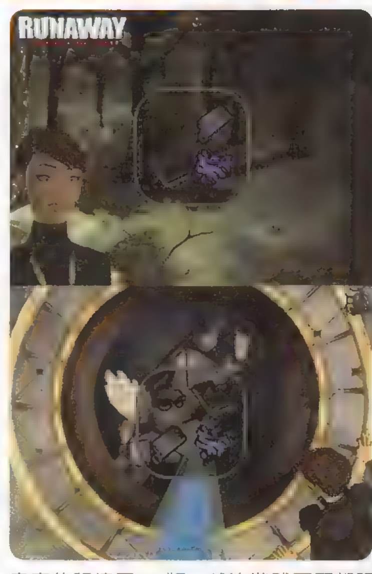
## 本期游戏谈 目录




点击热点的冒险游戏在PC上比较流行，因为鼠标能够很方便的进行移动和点击。NDS出现之后，触摸笔跟鼠标一样适合这种游戏，于是NDS上也出现了很多类似的游戏。这些游戏里有原创的，也有从PC上移植过来。《逃亡 命运转折》系列就是一款PC移植游戏。

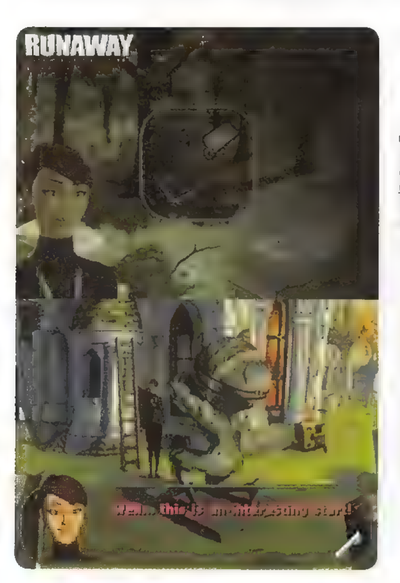
可能你还记得NDS上的《逃亡 海龟之梦》，那个07年的游戏是本作的前作。事实上《逃亡》系列是个三部曲，最早出现在PC上。这个低成本制作的冒险游戏以其独特的画面风格、勾人心弦的故事配以幽默的台词，受到了冒险游戏玩家们的青睐，销量超过百万。于是游戏的制作小组——德国的Pendulo Studios趁热打铁，在接下来的6年里制作了2代和现在这个3代，并都移植到了NDS上。正如游戏名称所提示的那样，《逃亡》系列是讲述主人公到处躲避追杀，不停逃命的故事。《海龟之梦》是系列的第二部，而到了这一次，所谓命运转折，也就意味着男女主人公会转运，不再需要过逃亡的生活，也就是说《命运转折》是这个系列的终结了。

作为NDS版本来说，游戏最大限度的保留了PC版的内容。故事情节和谜题自然是不用多说，




游戏中的所有场景都跟PC版原作一模样，也就是图片的分辨率和尺寸小点，配NDS的屏幕正好。可惜的是语音删减较多。

忠实的移植至PC版，就连游戏画面都跟PC版完全一样，只是分辨率小一号，各种场景十分精美。不论是在过场动画中还是实际游戏中，人物的动作都非常流畅。限于卡带的容量，游戏中语音只保留了一些重要的部分，不过对于一款NDS游戏来说还是可以让人接受的。语音少了，音乐和音效却不含糊。背景音乐很丰富，一段不少。各种环境音效也十分真实，人物走在草地和石板路上的脚步声你能很明显的听出区别。




切操作只需要用触控笔点击完成，而且哪些地方可以点击都会有较明显的提示，物品栏打开后也可以直接点击物品使用或查看

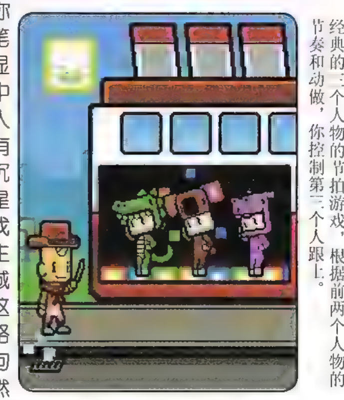
NDS版的《命运转折》操作很简单，一支触控笔解决一起。而且点击屏幕时，会显示出该场景中所有可以进入的区域。当你移动触控笔时，也会发现笔附近出现一些小白点，其实这就是场景中热点的提示，这样你可以轻松的找到关键地点，将精力用在解谜之上。

只是作为一款比较传统的冒险游戏，看懂游戏的剧情和一些文字提示跟游戏的进程有着直接的关系。如果你的英文不好，这款游戏就没有什么玩的价值了。一些谜题的解谜方法也许可以通过一些简单的推理猜出来，但大部分时候还是要跟剧情挂钩的，况且《命运转折》中仍然有一些十分让人恼火的谜题，一般人不看攻略很难想出答案。




任天堂的《节拍天国》系列被很多人称为神作，虽然很多任天堂的神作都被人模仿，但《节拍天国》似乎一直没有人来克隆。直到THQ的《节拍都市》出现，在这里大家可以再次体验那种简单的跟着节奏走的乐趣。

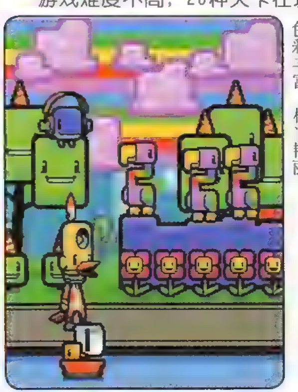
《节拍都市》也需要你将NDS竖起来拿，用触控笔点击触摸屏操作，上屏则显示多彩游戏的画面。游戏中本来五颜六色的都市被坏人侵占，不准有音乐，不准有色彩，变得单调和死气沉沉。直到一个不知道什么星球的生物来到这个都市，找到了心中还留有节拍的主角，利用音乐的力量来使城市恢复原貌。游戏中表现这些故事时使用的是一格一格的漫画形式，而且没有一句台词，全靠画面表示。当然故事本身也非常简单，根本就无需台词，这样一种风格似乎不论什么年龄段的人都容易接受。


经典的三个人物的节拍游戏，根据前两个人物的节奏和动做，你控制第三个人跟上。

游戏玩法就是根据音乐的节奏和画面上的提示，在触摸屏上进行操作。操作的方式有三种：点击、滑动、按住屏幕然后松开，十分的简单，只是点击有时候不小心就会变成滑动，造成操作失败。熟悉了操作之后，这种错误应该就可以很容易避免了。游戏的主要模式叫做“Beat Revolution”，顺着设定的路线，一个一个完成故事。不但前面提到的漫画形式的开场，游戏过程中上屏（其实应该叫做左屏或者右屏）显示的游戏画面也都很有意思。比如主角跟坏人互相瞪眼，最后把对手瞪哭了；还有上厕所忘了带纸，在外排队的一大票人帮忙传纸等等，十分轻松搞笑。与《节拍天国》多元化的风格不同，《节拍都市》的风格比较统一，都是跟主角一样方方正正的人物，但这不影响体现关卡表现形式上的创意。

音乐的复杂程度会直接影响到我们抓取其中节拍的难易度，《节拍都市》的音乐都是一些电子乐，节奏非常清晰明显，很容易踩到点上，所以玩起来也很舒心。但是也正是因为如此，这些音乐都显得很平淡没特色，很难给人留下什么印象。很多人表示听完就忘了。

游戏难度不高，20种关卡在玩法设计上有不少雷同的地方，比如跟随前两个人物的节拍，或者重复电脑演示的节拍等等。但通过不同的画面表现出来，也能有不同的感觉。虽然比起《节拍天国》，本作还有很多地方不够完善，也没有那种天马行空般的充满创意的关卡，但作为一款小品级的音乐游戏来说，算是相当不错了。在我个人看来，THQ公司一直没有出过好游戏，这种印象在《节拍都市》之后已经不再有了。


这也是三人节拍游戏的形式，可以看到游戏画面色彩丰富，相当艳丽。





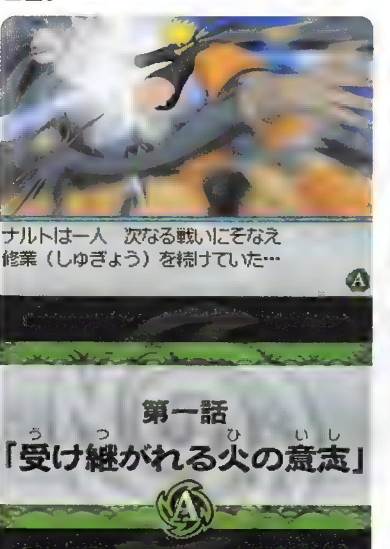


一年一度的NDS火影游戏又来了，在如今主流的商业漫画改编的游戏中，TAKARA TOMY公司做的一些游戏似乎永远是最差的。特别是掌机上，《火影忍者》也好，《家庭教师Hitman Reborn》也好，改编的游戏都不如世嘉的《死神》、万代的《海贼王》口碑来得好。这个很明显跟动漫原作的人气度是没有关系的，问题在于游戏本身——TAKARA TOMY这家公司做游戏并没有多高的能力。

NDS上的前一个火影对战游戏《忍列传III》不同，大概是考虑到NDS的机能做3D很难有漂亮的画面，于是又转回TOMY自己很熟悉的2D领域。所以本作有着TOMY传统火影游戏中的那种2D卡通风格，虽然没多少变化，但至少不难看。实际上各种像素画成的人物在NDS的小屏幕上还显得非常精致，服饰、动作等等各种细节都有不错的表现。可惜的是格斗游戏重点不在于画面。



这些忍术看上去很华丽，可惜并不是一开始就能使用的，先得打通几遍游戏才行。



游戏支持4人对战，大家在一起玩这个才有乐趣，不为玩游戏，聊聊原作也是好的。

游戏的格斗系统缺乏变化，使用不同的人物玩起来感觉都差不多。而且游戏十分强调攻击，各种招式只需要按Y键或者配合方向键按X键就能使出来。奥义也只需要点击触摸屏上的按钮就行了。一旦第一招击中对手，下面一连串的连招就能轻易使出并且对手完全没有办法回避。手感也比较僵硬，就算是普通的出拳，硬直时间都相当的长。跳跃起来之后空中滞空时间相当长，虽然可以通过二段跳来调整空中位置，但一次跳跃中无法转向攻击身后。对战等模式下，你可以编辑角色的奥义，或者替换成一些被动技能。这些被动技能多少能给游戏过程带来一些不同，但是却又会占用奥义的位置，技能最多只能用三个。

没有多少变化意味着这个游戏很快就会让你觉得厌烦。于是TOMY把大量的游戏内容都隐藏起来，比如一开始只能使用16名角色中的6名，你需要不停的玩故事模式或者那个“激斗修业”模式来开启隐藏的角色。格斗的舞台场地也是如此。而且每个角色还有额外的奥义，也只能通过玩“特别任务”模式来解锁。等于说你一拿到这个游戏，只有不到40%的内容，其他60%需要你重复重复再重复的玩单人模式来解锁。

想要比较开心的玩这款游戏，凑齐4个人乱斗是必要条件，而且最好能搞一个100%内容全开的存档。不然的话还是放弃吧。

# PSP

●SRPG ●2010年4月22日
●STING ●1人

# 噩梦骑士

Sting公司的创意之作，在NDS上火了一把之后，转战PSP平台，曾充分利用了NDS触摸屏的游戏都能在PSP上玩到，看来只有想不到没有做不到




我小的时候非常着迷于日式的SRPG游戏，身边也有不少志同道合的朋友，而且那时候电玩杂志也登很多SRPG的相关内容。长大了才发现，从整体来看，日式SRPG的销量普遍都不高，但是一跟人聊起SRPG的话题总能引起很长时间的讨论。也就是说，SRPG是一群特定的核心玩家喜欢的类型，卖得不多，游戏却相当好玩。现在SRPG越来越少公司制作了，最近也就日本一、MMV、Sting等公司比较活跃，《噩梦骑士》就是Sting的作品。

不得不佩服Sting公司，他们一直是玩创意的典型。《公主同盟》《约束之地》等名作都有着与众不同的系统，《噩梦骑士》更是让很多人玩不懂的游戏，结合了ACT和PUZ的众多要素，系统相当诡异晦涩。在本来就不算多的SRPG玩家中，Sting进一步压缩受众面。他们似乎并不在乎游戏做出来能卖出多少份，而是要表达出自己独特的东西，让花心思研究游戏的玩家享受到他人无法理解的游戏乐趣。


虽然这游戏画面主要是为了突出意境，但宽屏画面无疑更具魄力

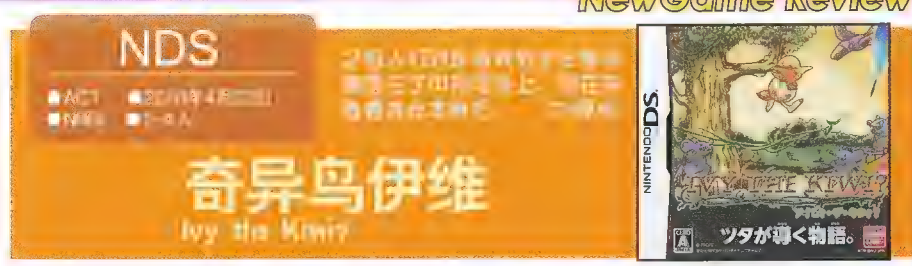
没玩过NDS版的朋友看到这里可能会想问：这游戏的系统晦涩到什么程度呢？游戏中你控制的并不是那些人物，而是一个“灵魂”。灵魂进入某个躯体，控制他们使用“秩序”或者“混沌”的武器攻击敌人，然后再次出窍收集道具，同时还要像是玩飞机射击游戏那样躲避敌人的各种“子弹”攻击。听起来似乎比较好理解，其实不然。可以这么说，游戏中有一个教学模式，就算你认真跟着一步步走，最后还是会有很多东西不明白，你需要在实战中反复琢磨才行。我自认为比较精通于剑与魔法风格的SRPG，对这个游戏也是毫无办法。

相比之前的NDS版，PSP版并没有太大的变化。当然，加入开场动画，画面更加精致等等量上提升是必然的。因为NDS上的原版游戏的战场画面非常的特殊，是以一张背景图片和一些线条组成的着重意境渲染的场景，PSP版继承了这种风格，所以你可能觉得画面质量提升不大（其实也没必要提升）。不管怎么说PSP的宽屏还是让人在游戏时感觉好不少，而且屏幕大了之后欣赏各个职业精美的插画也更加舒服了。就是缺少了触摸屏之后，道具的管理变得有些麻烦，这方面对于PSP按键操作方式的优化做得不是很好。

风格独特的游戏并不意味着就是好游戏，但《噩梦骑士》可算得上是“风格独特的好游戏”。厌倦了千篇一律的游戏？没玩过NDS版的《噩梦骑士》？那就不要错过PSP版的了。

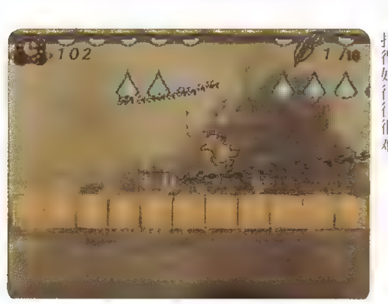


游戏的基本操作使用摇杆之后也感觉不出什么别扭，如果你没玩过NDS版，你可能会以为这就是个PSP量身定做的系统。




各种游戏媒体一提起这款游戏，似乎都在以制作人中裕司的名头宣传。中裕司虽然是“索尼克之父”，过去也做过大量令人着迷的游戏。但是自从他离开SEGA创建自己的公司Prope之后，似乎一直都是以小游戏开发为主，最有名的应该是Wii和iPhone上面的Let's Tap。虽然玩法上跟本作完全不一样，但是这两个游戏有一点是相同的——操作方式很特殊。这种特殊的操作带来的结果就是：如果你喜欢这种操作，那么游戏玩起来会有相当的乐趣；如果你不喜欢，或者说很难掌握这种操作，这个游戏对你就毫无价值。《奇异鸟伊维》就是这样的一款游戏。

游戏中的主角奇异鸟Ivy是不能直接控制的，它会一个劲的往前冲。你的作用就是在屏幕上画出类似藤条的东西给它铺路，让它不至于被卡住，或者引导它获得关卡中的各种道具。听起来比较象NDS早期的《触摸耀西》这类“旅鼠型”游戏，但也有其自己的特点，就是你画出的藤条无法弯曲。你不能随心所欲的给Ivy安排路线，只能通过多跟藤条的组合来画出一些特殊的路线。但画面上最多只能同时画3根藤条，而且Ivy的行走速度相当快，刚开始游戏时手忙脚乱是很可能出现的情况。画出来的藤条还有弹性，你拉动它还可以像弓箭一样把走在上面的Ivy给弹射出去，快速通关或者进入一些难以到达的区域获得道具就要靠弹射了。这个弹射的角度和力度都是个细致活，也有很多运气成分在里面。所以别看这游戏规则简




简单的走到终点就有一定的难度，这中间再来一些道具让你收集，更得耗时间了。规则简单的游戏想要打得好往往很难。




多人游戏在规则方面有些简单，就是看谁先到达终点。不过游戏本身也不具备太多花哨的东西，多人游戏大家也朴素一点吧。

单，任何人拿起来就会玩，想要玩好可没那么容易。游戏也有多人模式，支持4人对战，其实就是看谁能够第一个冲过关卡终点，跟单人游戏的玩法本质上是差不多的。

## 游戏的画面也是一个亮点。

虽然单调的土黄色调明显不能算“亮”，但是那些类似铅笔素描的背景却很吸引人。游戏音乐也很简单，让人想起上世纪90年代的超任、MD等主机上的音乐，倒是跟这样的画面很配。轻松的曲调也有利于帮助你平静下来，别忘了这游戏你是需要反复尝试才能获得好成绩的。

所以说这是一个个性很强的游戏。对于我们来说，如果一开始就被这种特殊的操作吸引，并且不在乎失败，乐意反复挑战关卡的话，坚持打完吧。通关之后你就能理解为什么游戏的标题会以问号来结尾了。如果一开始就很难适应操作，并且很讨厌为了评价不停地尝试同一关卡的话，就不用再在这个游戏上费时间了。

PSP

# 跨越真实 携带版

纯文字AVG乙女游戏中的优秀作品，加入了RPG系统，穿越的剧情让代入感比其他RPG更强，小心被也吸到游戏里去穿越一把哦

文/口袋




玩游戏直接穿越的案例很多，但在游戏里玩游戏再穿越的案例呢……

女主角是个宅女的典范，不太喜欢外出，只喜欢吃甜品和打游戏。她还有个很要好的同学，总到她家找她一起玩……有一天，帅哥又跑去她家找她，结果她沉迷一个RPG，打第100次的时候被诅咒吸进游戏里去了，帅哥为了把她拉出来，也被吸进去了……女主角醒来时发现自己身处游戏中某国的马棚，又阴差阳错地遇到了该国的王子，由于精通整个游戏的剧情，于是自告奋勇作为参谋，随着该国的王子一起去讨伐为害人间的魔王……就是这么个故事。

剧情看似老套，不过现在好多乙女游戏公司都不敢只靠AVG吃饭了，因为只要"点啊点啊点"就可以看结局的游戏，已经无法满足日益增长的女性玩家需要了，便有了很多奇怪的游戏——例如之前DS平台上推出的《由我来守护你》以及《迷宫制造者：女生风格》

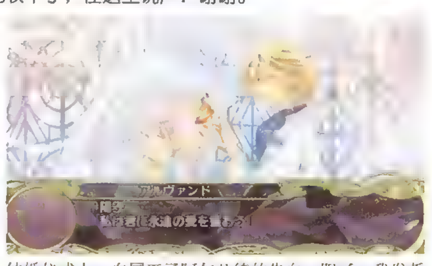


战斗时的爱情力量MAX，角色自动回满血和魔，并且发动超强全体攻击！

这两个垃圾：前者是想仿效恶魔城类的A•RPG，而后者是想要仿效迷宫制造者的效果。这两个游戏程序做得相当不到位，感觉角色就像纸片一样没有真实感，结果搞得不伦不类的……拜托，别以为弄几个立绘比较帅的NPC就敢说自己是乙女游戏了，我们女玩家也不是那么好骗的！

不过这次的《跨越真实》则显得颇有诚意，同样是走迷宫开箱子探险的RPG，游戏系统做得非常到位，口袋认为如果伤害计算方法再变化一些，使难度增加，那么就算男性玩家去尝试这个迷宫和战斗系统都会觉得无话可说的。正因为是女性向游戏，在拥有强大剧情做后盾的情况下，迷宫和战斗的难度才有所降低吧。游戏公司的绅士风度，我们就不客气地收下了，在这里说声：谢谢。

另外觉得体贴的一点就是二周目可以继承一周目练成的数值，这个太重要了……一周目连滚带爬才干掉的BOSS，二周目以后竟不必再次练级就可以轻松搞定，不想打的时候还可以直接按X键跳过去。随着剧情的发展，角色好感不断增加，战斗时就总是会替玩家挡下敌人的攻击，还会时常鼓励和安慰玩家。后期好感最高的角色竟有个"爱情力量全开"的随机技能，该角色会突然冒出好多桃心，且自动回满HP和SP……真够无耻的。


结婚仪式上，白国王子阿尔凡德的告白：阳子，我发誓永远爱你。

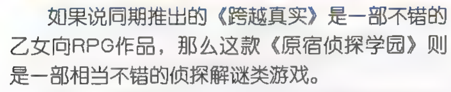
游戏中的衣服和武器也采用了纸娃娃系统的，玩家可以收集各种不同风格的衣服给角色穿上，竟然还有拿法国面包或网球球拍当武器的……总之，作为从纯文字版转行为RPG型的乙女游戏，这款游戏算是一部成功的作品，目前正在汉化中，妹妹们可以期待一下哦。



PSP

# 原宿侦探学园：铁木

原宿探偵学園 スチールウッド



如果说同期推出的《跨越真实》是一部不错的乙女向RPG作品，那么这款《原宿侦探学园》则是一部相当不错的侦探解谜类游戏。

能让口袋有如此之高评价的侦探类游戏还真就不多，当然这个评价稍微有些主观了，毕竟里面夹杂着各种帅哥，还有各种的暧昧剧情么，分明就是影响口袋冷静判断能力的罪魁祸首……（口袋边冒红心边玩充斥着帅哥的侦探游戏，于是遭到编辑部众人的强烈鄙视：哪里略微了？你这评价分明就是非常主观！以后不许在办公室发春！）嘛，其实口袋给出的评价真的很客观，因为出品过侦探类乙女向游戏的公司绝非仅此一家，但这部作品就算作为纯粹的侦探游戏也相当成功，其中包括以下几点：

一、结构严谨的剧情框架：主角作为推理解谜爱好者，追寻着姐姐的足迹进入侦探学园，通过学校布置的一道道难关，最终达成侦探与帅哥双丰收的欢乐结局。剧本作为普通侦探类游戏来说显得相当有水准，无论是逻辑关系还是措辞条理都显得十分专业，整个剧情扣人心弦，就算是单纯喜欢该类型的男性玩家也绝对不会觉得无聊。

二、诙谐幽默的对话风格：稍微剧透一下，游戏初期经受学校考验的时候，第一次出的题目是杀人案——当然只是伪造的杀人现场，不过竟然有个活人老师装成尸体，为啥不用模型呢？因为校方表示这样效果比较逼真……于是从验尸官开始说明情况（那个验尸官根本就是吐槽癖，程度跟口袋有得拼），在介绍死者的时候，验尸官竟然说他“还没搞定女朋友”，气得假扮尸体的老师睁大眼睛直瞪他，哈哈……诈尸么？

三、内容丰富的测试谜题：其实很遗憾，如果不懂日语就只能看着攻略玩了吧，非常同情无法看懂剧情的玩家……因为这些题目要动脑筋可比雷人系列游戏的技术含量高多了，不但需要对日语的掌握程度，还需要注意观察积累，并适当发挥想象力，可不是一般人随便就能答出来的哦，看来游戏公司并没有对女性玩家手下留情嘛。

四、全程语音以及精美的立绘和CG：这个就不多说了，乙女游戏该有的这部作品全都有，可称之为毫不含糊，不像某些游戏丢了西瓜捡芝麻，这游戏里的帅哥甜度不亚于砂糖哦，至于剧透嘛……还是算了。

唯一美中不足的就是可追的人物太少，而且主线剧情过于单一，难道是制作公司有什么变故，于是把半成品快速结尾了？非常期待第二部作品——另外蓝色宇宙，拜托你这剽窃惯犯不要涉足神圣的乙女游戏破解领域，谢谢。

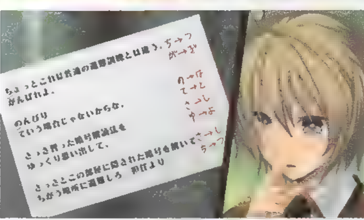
4月份的课题报告书，确定了受害者、凶器、动机和犯人。



起初冷冰冰的高智商同学，被感化之后变得非常主动……



这个……怎么说呢，其实大部分女孩子都是喜欢被压倒的。



解读方法是“下个假名”，含义是“接下来是图书室”。

PSP

ACT

# 钢铁侠2 Iron Man 2

钢铁侠电影上市之前，游戏版发售，作为影视改编的游戏，不要抱太高的期待。当然，如果对电影都没兴趣，看看我们的点评，游戏就可以不用玩了，因为素质确实一般。




好莱坞近几年一直拍超级英雄题材的电影，电子游戏界也就跟着一直出电影改编游戏。这些游戏通常都是应景之作，玩法上毫无特色可言，偶尔也有个别游戏能够有一些出彩的地方。很遗憾，PSP版的《钢铁侠2》属于前者。

如果你是电影原作饭，游戏一开始的CG和大量的语音也许能让你稍微兴奋一下，听到他们的声音并想着待会就能控制钢铁侠上战场确实是个愉快的过程。别太兴奋，正式进入游戏估计就能让你大跌眼镜。游戏的画面只能使用糟糕来形容——充满锯齿的场景，模糊不清的贴图……相比之下主角钢铁侠倒是做得比较圆滑，也不知道是不是制作小组把机能都耗在渲染主角上了。游戏的过场交待剧情的方法是简单的头像加台词形式，受不了的是那个头像由电影演员的真人的头部加上CG描绘的服装等部分组成，看上去违和感严重。


飞到空中向下打敌人看起来很猛，但是跟在地上直接打并没有什么威力上的加强。

游戏的关卡设计平平淡淡，跟着屏幕上的提示前往目的地，打坏点什么东西或者按个什么开关就行了。敌人AI设计也很烂，基本属于移动靶，BOSS战也没什么难度。当然这些都可以理解，毕竟是个电影改编游戏，目标人群中有很多都是平时游戏玩很少的人，难度不能太高。不过游戏的手感做得特别烂就没得借口了。钢铁侠攻击时不管是射击还是近战，都是轻飘飘的感觉。特别是近战，你的拳都可以从敌人身上穿过去，做得太假了。有些敌人被打晕时还可以触发QTE形式的战斗，看钢铁侠以超级僵硬的动作上窜下跳，半天搞定一个敌人。打了几次之后，我发现还是直接用枪干掉来得舒服。

游戏在操作上也比较让人恼火：摇杆控制人物走动，右边4个按键控制视角和准星，于是各种动作功能键就只能让十字键来担当了。如果你经常玩MHP，也许能练出一手好鸡爪功，否则在移动人物的同时要按方向键上来出拳打近战或者按方向键下来跳跃浮空可实在是不好受。另外游戏还设计了一个扫描系统，目的是让你了解屏幕上各种物体的信息。扫描时游戏暂停，音乐也停止，让人感觉很突兀。而且功能被安排给了方向键右，很容易错按，非常影响游戏时的心情。


初期的一个Boss，打法是攻击它的几个弱点。这个Boss还真像合金装备呢……

本作可算是非常标准的电影改编游戏，特别是PSP版本。想学家用机做3D射击游戏，机能跟不上，又不愿意像NDS版那样做成2D卷轴动作游戏，高不成低不就。如果不是跟着电影一起推出，根本就不具备摆上货架的实力。如果不是近期PSP游戏比较少，咱们也不会把它拿出来评论一番了。




一代在恐怖射击游戏爱好者的圈子里口碑很高，但我没怎么玩。虽然我比较重口味，但NDS上出这种游戏，还是有些反感。这种惊悚类型的恐怖射击游戏么，前提是画面恐怖才能产生惊悚的效果，画面恐怖就需要机能够用。在NDS上做一个满屏马赛克的3D疯人院，能恐怖到哪去？

带着这种想法，我开始了《病房2》之旅。本作符合恐怖射击的套路——没什么故事，上来被带到精神病院似的地方，除了漆黑又血腥恶心的场景，和变异扭曲的敌人（肯定不是人），你也找不到别的了。把这个游戏的场景叫病房有点低估它了，我觉得但丁笔下的地狱也不过如此。

对我这种重口味的玩家来说，《病房2》的恐怖感一般，还是前面那句话，机能影响太大。这游戏的开发人员可能想把在NDS上开发3D主视角游戏当成挑战，如果是这样的话，我觉得他们做到了。NDS游戏能达到这种3D效果的并不算多，为了达到恐怖的气氛，场景做得“够惨”的，效果不错。本作的场景够大，相对比较复杂，而且画面的流畅度没问题。音效作为恐怖游戏的第二大要素，本作的水准也不低。可惜纸上看不到声音，就不费劲描述了。

既然是主视角射击，就要有武器。本作武器种类很多，游戏初期是小刀和手枪，属于近距离和远距离兼顾。慢慢得到其他武器，后面就有了火焰喷射器、铁钉枪、炸药等大杀器。操作很完美，个人感觉比银河战士还爽，同样是



怪物的造型很恶心，这个不算什么，游戏刚开始的怪。后面还有蜘蛛人怪，学公鸡叫的怪等等。



左手电，右武器，一看就是标准的恐怖射击游戏的范儿。下屏显示地图，切换武器，使用道具，本作的操作特别舒服。

左手控制移动，右手用触笔在下屏瞄准。行走的移动速度很快，加上射击要素，兼顾恐怖和消灭恐怖的爽快，又是经典恐怖射击游戏的套路。我觉得比银河战士还爽，就是说这游戏杀鬼怪的感觉更爽。

NDS的下屏用来显示地图，简直方便极了。房间的门用各种颜色表示，能进入的是绿色，不能进入的红色；进过的房间变亮，没进过的是灰色。这样太方便了。当你不能去哪引发剧情的时候，找没去过的地方就行了。

恐怖游戏的时间基本都在晚上，就算在白天也得有雾吧？否则光天化日、朗朗乾坤之下，哪来的恐怖感啊。《病房2》也发生在夜里，其实在这种地狱般的房间，没有灯光的话跟晚上一样；有灯的话，碰到敌人，看清楚了他的样子更可怕。黑暗中无法前进，于是按照套路，必须有个照明设备，一般都是用唯一的家电——手电筒了。本作不能免俗，光源虽然有点假，好在手电筒的设计不错，但左手拿着手电，右手拿武器的设计很爽，一般探路一般打怪，这就是恐怖射击的精髓。

# 玩家谈(3)
# 最想在今年CJ上看到什么？

主持/平射炮

“一下子天就热了，满大街都是姑娘白花花的大腿。不过一点都不奇怪，在我朝生活了20多年，没有什么能吓住我，不是有首歌唱到“不怕不怕，我的神经比较病”么，就是说我呢。本期话题多为户外活动，不过参加话题的台妹、日归mm和两个男同学对那些展会都不太感兴趣的样子，奇怪了。

（想参与本栏目非常简单，发邮件到邮箱pgmagazine@yeah.net报名，之[illegible]

[问 题]

1，五一玩啥了？（游戏、非游戏都可以）
2，看世博了吗？如果是你，最想在日本馆、美国馆看到什么？
3，都世博了，你觉得天朝有可能举办类似E3的游戏展吗？
4，貌似Chinajoy正在搞COS封面活动，看到下面这张照片你有啥感想。
5，如果有可能，推荐一两张你“喜欢”的COS照片吧。
6，最想在今年的CJ上看到什么？
7，3DS已经公布，据说今年就出，PSP2估计也不远了。你觉得现在买DS和PSP合适吗？
8，哪个游戏让你有购买新主机的欲望，或者说想在新主机上玩到什么游戏，你知道我指3DS和PSP2。
9，最近很多公司开始推出夏季T恤和扇子等物，买过这类东西吗，效果如何。
10，推荐几款你认为适合这个季节的游戏吧。





## 在H中呼唤愛

与湾娘同一出生地，但目前与港男一起求学（湾娘港男具体请见《黑塔利亚(APH)》）。交友圈主要分为两大部分，一部分在二次元，另一部分在三次元。二次元之间通常不相往来，俺于其中优游得不亦乐乎（当自己小叮当吗，喂）。刚于日前入手PSP，暂时达到全机种制霸，拥有Wii,NDS,NDSi,XBOX,PS2和PSP......期待N3DS中（可见此人学业....别哪壶不开提哪壶了）

座右铭：虽然不能玩一辈子游戏，但我们可以当一辈子的朋友！JUST PLAY IT！

**1** 谁有空管五一玩啥了......去去，自己玩儿去，别吵俺刷机（泪）。

**2** 最希望在日本馆见到声优，如子安武人....在美国馆见到超人。（谜之声：这是世博不是游戏展啊，喂）顺带一提，台湾馆听说很夯，大推！

**3** 当然有可能，百分之两百的可能，天朝有啥不可能举办的？JUST DO IT！

**4** 对于CJ官方图俺一向不给予评论，请待在下看看不CJ的后门员工内部流通图后，咱再来说说感想。

**5** 俺不多说，直接上两张俺喜欢的cos照。伊乌义阿《刃鸣散らす》和伊丽莎白＆银时《银魂》。

**6** 看不到CJ。
（字数补丁）

**7** 去去～自己玩儿去，俺还在刷刚买的PSP 2000 V3机（泪）。

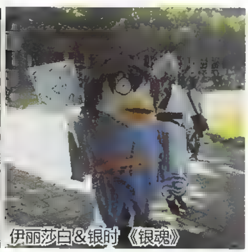
**8** 萨尔达，动物之森，女性向Love plus摸摸乐之类。

**9** 买过，没啥效果，倒是不少笑果。譬如俺买过海绵宝宝全身T，上面写着，我有穿底裤.....笑果挺好。==

**10** 这个又闷又热的天气，当然要玩些能带来清凉感的游戏，wii的话推荐玩体感咒怨，nds推荐玩禁锢都市传说(一定要玩汉化版！！)和七日死，包大家玩后，心身灵都凉飒飒，40度高温不必开冷气！囧



伊乌义阿《刃鸣散らす》



伊丽莎白＆银时《银魂》



**ルニクス（略称ルニたん）**
现居岛国。半宅+半腐女一枚。交友圈为游戏众人文文化爱好众以及COS众。平日混迹于各家游戏卖场和ANIMATE甜瓜等ACG相关地点。大阪日本桥附近瞩目，偶尔可以直击本人（囧——）。曾被友人开玩笑建议去女仆咖啡店打工，后其被痛殴之。家中爱机5台，可携2台家用机3台。游戏库存在百个左右……（基本都为中古品，新品购入的甚少啊TAT哭穷）

**1** 五一在家玩了XB360版的エンドオブエタニティ（永恒终焉，编者注）。今年年初发售的时候因为人回国过年了，初回限定没买到，真是遗憾。对于樱庭统的那张初回限定的OST怨念到死……碎碎念。关于这个游戏的“枪击多重奏RPG”这个定义来说，在游戏过程中的确可以感觉到乱开枪的那种刺激感（><），但是由于我在操作上还有很大的问题（明明就是不熟练，踹），所以还在攻略中……剧透请搜索各大电玩网站XD

五一因为我有一周的假，所以陪了上期上了杂志的某个小妹妹一起去京都的清水寺。人叫一个多啊……我也不得不感慨日本果然是个弹丸之地，一有假期那些人就跟天朝似的都涌出来了……排队排的那叫一个，长。

**2** 不去看世博，没空没钱没时间。对美国馆和日本馆毫无兴趣= =（人在岛国的某人OTL）

**3** 天朝充斥着盗版，怎么可能搞得起来E3或者是TGS那样的活动= =这不是叫人家厂家来了自抽自脸的事儿么，还有那个光腚，就是个大杯具啊！（御免退散御免退散……）虽然曾经寄期望于过CJ这种所谓的游戏展，但是去看过那布展里被充斥的网游店家咱就只能感觉到内心的莫名凄凉。SHOWGIRL的水平么，还凑合？去年那个眼镜姐姐还算对口味……咳咳，不跑题，还是说游戏。规模产品正规化这个口号不是没喊过，只是我们天朝一向是喊口号喊惯了……嘛……这个话题到此为止。大家继续还是那句话，有钱买正版，没钱攒钱买个自己喜欢的正版，就行了。支持厂商也就等于支持游戏产业的未来。（广告完毕——）

**4** 好吧只能这么说，这位大哥您不是我的TYPE。眼神很好很犀利，不过还是比不过犀利哥啊！

**5** COS这个话题啊……因为现在混迹的是日本的COS圈，所以出于版权问题我提供不了照片。合作过和认识的朋友里大家都是因为真心喜爱某个游戏才会去出重金添置道具和服装，在互相尊重角色的基础上尽可能的完美再现。这一点上如果不深刻的去体会过游戏本身的话，是很难做到神型兼备的吧。至于国内COS圈么……自重しろ。

**6** 最想看到的……是……声优驾临吧！森川我就不期望了……来，来个小关也行啊！要不然就让包子+中井组直接去现场卖腐（所谓苍红王道嘛><），顺便还能给BASARA3来个广告效应……？

至于国内厂商么，拜托请一些比去年的眼镜姐姐还要美的SHOWGIRL吧！当然至于网游么……远远退散。

**7** 如果设计样式不好的话，死都不买。狗那个造型让我觉得SONY家的设计师绝对是脑子有进水，神经有抽掉。至于PSP2的话，我是实用主义者，PSP1000的机子我用了5年，也没啥问题，挺好的，连个坏点都没有过。也可能是我用东西比较省吧，总之还算是这么多年风雨一起过来了。

至于3DS，没见到实物以前就不做评论了。总觉得这玩意很不靠谱……= =等二代改良量产……

**8** 求遥4移植PSP2谢谢（光荣我求你了放过我们吧我们真的等不起……QAQ

**9** 买过不少。尤其是光荣这个死不要脸的骗钱大坑。让我数数……扇子有3把T恤2件浴巾2条其他乱七八糟小周边若干……还有戒指项链手机擦等不知名用途小物。至于效果么……想用吧，拿出去怕别人骂你脑残，在家用吧，又没那个炫耀的心情了。质量总是要比你付出的价格来的更糟，所以这种基本没实用价值的周边产品就只能静静的躺在我的衣柜下方的抽屉里，偶尔想起来跟这作品相关的回忆时，拿出来哀悼一下逝去的青春？（哇靠我文艺了……= =|||||）

**10** 春天这就算过去了……据说爱相随要出新版了？劝大家兄弟们就别继续HC了，早晚

不能跟掌机结婚你说是吧。马上沿海的同胞们就要面对梅雨了，湿漉漉的季节还是找点能让自己打发烦躁的游戏来玩吧。DQ那新货不是发了么，前几天上山田电器去看的时候，满眼都是宣传海报，那叫一个炫目啊……真想撕一张带回家贴着，哈哈。至于我的同胞，乙女们，薄樱鬼的游戏录就要出了，让我们一起祈祷620不要跟金3一样杯具吧！

以上，感谢小编给我这次不算吐槽的吐槽机会。最后说一句，其实女孩子也可以玩游戏玩得很洒脱的，可千万别小瞧了我们XD



**最爱1017**

云南昆明人，现在上高中。接触游戏从4岁开始，接触掌机从6岁开始。PG老读者，基本上从创刊就开始看。混迹于网络各处，擅长潜水，名气不大。惟一称得上成就的是国内某游戏专题站的游戏综合区版主。除游戏之外喜欢日本的流行音乐，最近喜欢研究智能手机。由于当过一段时间的无机党，深知没有主机的痛苦，所以现在很珍惜玩游戏的机会（自认为）……

**1** 主要就是看了一下世博开幕式，然后出去溜达了一天，收获是高达0083官方小说一套。游戏方面主要在玩DQMJ2，玩着就不禁想起当年的DQM怪兽仙境，个人还是感觉当年的DQM更有感觉啊……嗯，其他就是关注了下著姐而已，想必各位也都知道了吧……

**2** 上面说了，只能看看开幕式而已，暑假有机会的话倒是打算去一次上海。日本馆我最想看1：1的高达模型，这是一个夙愿吧。美国的话倒是没有特别想看到什么，这方面毕竟还是对日式游戏兴趣更大一些。能在日本馆里体验一下日本的ACG文化也不错。

**3** 相信总有那一天。虽然现在的ChinaJoy也小有规模，不过基本上和E3、TGS啥的差距还是很大的。还记得去年的CJ，网络讨论的热门话题基本上是ShowGirl，至于上面展出的那些网游倒是实在提不起我的兴趣。还是奢望能看到三大厂商真正参展，但那是很遥远的事情吧……不过还是愿意期待那一天。

**4** 我感觉表情有点问题，不过挺有喜感的。发现是魂斗罗4啊，这个游戏才出的时候相当激动，不过玩过之后才发现我这种动作苦手果然还是不适合……个人感觉这个COS挺有感觉的，配合上各种LOGO和背景还有主角的装束，真的有点魂斗罗的感觉。不过不知道什么原因，感觉还是差了一点，莫非是太清晰了没有马赛克？

**5** 首先想起的是当年看过的一个火纹COS，这个COS虽然不是很像，不过不知道为什么比较喜欢。原来比较喜欢的一张小叽的COS，找不到了呃……

**6** 对于CJ，说实话不是太关心，记得去年网络上的讨论焦点基本上和游戏无关……今年还想看见索尼参展，虽然处境悲惨。虽然有点孤独的意味，不过至少索尼和PS3的参展还能带来一点激情吧……也希望一向低调的神游能够参展，记得GBA时代神游不是挺高调的么，广告随处可见，现在，唉……

**7** 这个要针对不同的人，从新主机的角度考虑，现在入手DS和PSP显然是不值了，特别是PSP目前破解上悲剧很多，我等天朝玩家不是随随便便能收正版的……比如前段时间的大作《王国之心》就是个大杯具……两台主机基本上也进入了末期，游戏井喷已经差不过过去，现在买心里多少有点亏了的感觉。不过从另一个角度，现在两台主机上耐玩的、好玩的游戏也都比较多了，而且价格也都有所下降，现在入手游戏不愁玩的。

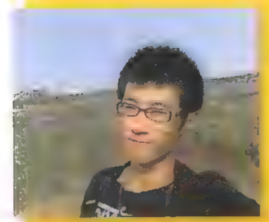
**8** 购买欲望其实不太有。先说3DS吧，不用想都知道任氏旗下的几个系列都会逐一登陆，这个算是吸引我购买的一个理由。由于不知道今年的口袋新作是否像当年的金银那样，在新主机上有不一样的体验，所以也不好说怎么吸引我……其他方面主要是主机还没正式发售，对于各种第三方游戏也不好妄加猜测。至于PSP2，现在主机都还没影，游戏就不好说了。奎爷新作还是PSP平台，遥遥无期的FFA13也是PSP的……至于PSP2，按照经验可以期待的游戏蛮多，不过目前不明朗。

**9** 今年没买过，原来托人从日本带过一些东西，当然个人认为这种周边都是用来收藏的，实用价值不大，我也舍不得用，毕竟价钱不便宜……官方的东西，质量上还是很好的，没有什么瑕疵的基本。

**10** 现在昆明已经热得不成样子了……完全给人夏天的感觉，所以就推荐点夏天的游戏吧……个人认为《我的暑假》很合适，另外是恐怖类，总感觉吓出一身汗的游戏适合放在夏天玩。然后是口袋，基本上适合暑假的下午用来杀时间，很温馨的感觉。



比较喜欢的火纹COS



## 月下血影

一直觉得自我介绍像是写自我鉴定一样，所以不知从何下笔。倘若简单的说就是个普通的男性，爱好比较广泛，从游戏、数码、动漫到电影、电视、音乐、体育等等各种可以想到的一些兴趣或多或少的都会有所涉猎。至于这里面哪些最擅长，其实我觉得都差不多……游戏上作为一个掌机Fan，主流的便携机必然还是有的。像是GBA、NDS、PSP和iPhone这些，当然，如果有人把iPhone算做便携机的话……最喜欢的游戏是《PES》系列，因为有对抗性，最喜欢的音乐人是周董。

1 自从五一假期的泡沫没了以后，基本就是只和同学朋友出去转转，五一那天去看了两场电影《杜拉拉升职记》和《叶问2》。前者是讲潜规则的，教你如何睡领导，后者是单纯的爱国主义片子，不过《叶问2》是部好电影，值得一看。甄子丹的真功夫确实有真子弹的感觉。之后还顺便买了两张周董演唱会的票，毕竟作为周董Fans不可能去看春哥或著姐的演出。

2 可以说没看，因为世博会的开幕式恰巧在外面，没电视了索性也就不关注了。不过据看过的朋友反映，这次的开幕式还是挺纠结的。基本就是礼花满天+若干群众演员围观，然后群众啧啧称奇，而电视里的观众不知所云。至于其他的，也就是稍微了解了一下天朝的人口密度是怎么体现在世博会上的，其余的就没关注了。要说日本馆，估计AV文化比较受欢迎吧。作为尼轰的特色，应该来参展的。美国馆确实没什么可看的，因为奥巴马说他们比天朝困难多了，想想也没什么值得看的，毕竟是个第三世界的小国家嘛。

3 这个估计有可能，不过前提是中国的游戏市场要正规化，在现在恐怕还是不大可能。不过现在也有个利好的消息，就是国家开始扶持电子竞技了，相信这对于以后的游戏发展也是有不少好处吧。从点成面带动成为个体，乃至产业，届时以天朝全球第一的身份，办个和E3同等规模的发布会相信没什么问题。看看网游在中国的利润就知道TV业发展开来也是相当可观的。

4 被雷的外焦里嫩了……果然是朝中无人了嘛。

5 穿旅游鞋的哆啦A梦想必是不少人想要的宠物吧- =

6 如果E3上索尼会发布PSP2的话，那就希望能在CJ上看到PSP2的一些游戏演示了。还希望能看到X360进军中国市场的信号，不过这些恐怕都是痴人说梦了。说点现实的吧，希望看到着装清凉的美女，不过这个貌似不用希望也能看得到……

7 觉得很合适，主机的寿命不在于新主机的推出。况且PSP和NDS现在正值壮年，NDS的销量还在日以万计，PSP也在日本市场有了抬头的趋势，各种大作频发，现在购买绝对不会吃亏。像是NDS在今年秋季的《口袋妖怪 黑白》，PSP公布的《FF13》和《如龙》系列的番外作也都是各个厂商的一些大作了。而且从3DS的发展角度来看，在短期内也会和NDS共存，PSP2毕竟还需要过渡期。PSPgo的失败例子，索尼想必也会琢磨许久吧。

8 一般来说是恐怖游戏最让我有购买的欲望，而鉴于Wii上的《零》系列是由任地狱和脱裤魔一起开发的，所以最值得期待的主机肯定是3DS了。而且3D的设想非常巧妙，不知道触摸的时候会是什么感觉，总不可能大部分触摸游戏只能运行在3D效果关闭的情况下吧（想必大家也都了解夏普的3D显示屏有3D效果的开关）。当然除了《零》系列，高琢新吾的《PES》和五十岚的《恶魔城》也是值得期待的。最后也一定会有全面进化的《口袋妖怪》。至于PSP2，只能要做到和现在的次世代家用机同等画面，然后等着这代家用机的游戏逆移植就会考虑购买了。

9 游戏周边买的甚少，这类的游戏扇子还都是以前的杂志附送的，效果也就是一般般，还是选择开空调吧。不过空调比电视要多耗10倍的能源，假如你是低碳人，应该知道我说的啥，只要不想2012提前到来，咱们还是尽量开电视吧。其实对于游戏T恤还是比较有兴趣的，以后有机会会考虑买一些看看。

10 必然是恐怖游戏和具有暴力美学的爽快游戏了。一个给你带来冷冷的寒意，一个让人肾上腺素加速分泌，所以很值得尝试。推荐下Wii的《零 月蚀的假面》、NDS的《七日死》、PSP的《但丁地狱》、PS3的《战神III》和X360的《分裂细胞 断罪》吧。



穿旅游鞋的哆啦A梦

2009年的9月3日，一款游戏在泥轰横空出世，打破了恋爱游戏沉默多年的平静水面，并且一举跻身到AVG的顶峰。游戏中的3个虚拟妹子迷得众宅男五迷三道，据说有些宅男因此生活发生了改变，变得积极起来；有些却引发了家庭纠纷，或者工作失去状态；甚至有人和游戏中的虚拟妹子正式举办了婚礼，以为这样就能独占她的人……仅用几个月的时间，这款游戏的众妹子就成了日本虚拟偶像中的一姐，让拼搏多年的初音肉牛满面。见多识广的你可能已经猜到，这游戏就是NDS的《Love Plus》。



# 不是我不明白，这个世界变化快！——记一场自发举办的姊崎宁宁庆生会

文/剑纹、硬核、月莺

## 谁是姊崎宁宁？



（姊：zǐ三声，有姐姐的含义。她比主角大一岁，性格成熟温柔，被周围的人依赖，是一个透出母性之爱的温柔大姐姐。）

* 出自：《Love Plus》
* 学年：高三
* 血液型：O型
* 生日：4月20日
* 星座：白羊座
* 喜欢的东西：做家务，恐怖电影
* 配音：皆口裕子

按理说日本这种娱乐大国、宅文化的起源地，二次元、三次元、GAL game、AV、Hgame遍地都是、多不胜数，一款毫无糟糕内容的AVG游戏到底为什么能如此快速地捕获了宅男的心呢？更可怕的是，Love Plus游戏发售半年之后，这股热潮居然有增无减，如今越来越多的人把游戏中的妹子当真。比如就在刚刚过去的4月20日，本作制作人内田明理在推特上发了一条消息，说“姊崎宁宁”的18岁生日到了。于是出现了下面的一幕……

**内田明理：**

宁宁桑生日快乐！从今天起，你就是18岁了。不管别人怎么说，你也是18岁。而且也是大家的好姐姐。要和全国的男朋友们永远保持良好的关系哦。



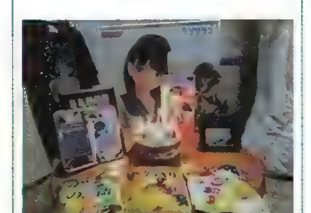
“准备完毕！现在就买蛋糕是不是有点早？应该没关系的吧？”



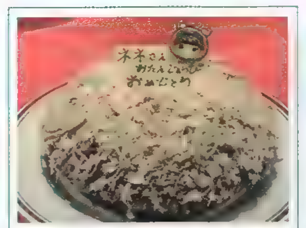
“宁宁祝你生日快乐！！
最喜欢你了啊啊啊啊啊啊！！
今后也要请你多多关照了呢！！”



“宁宁生日快乐(゜□゜)
作为你刚刚交往两周的男朋友，这已经是我的极限了……
明年我一定加油把生日庆祝搞得更像样。
今后也请多关照。”



“宁宁生日快乐！！
今后也要请你多多关照呢！！”




“宁宁生日快乐！！”




“宁宁好像很开心，真高兴。”

“做了张招贴画，
好像是女孩们的枕头大战？
宁宁的胸口危险啊（笑）。”

“女朋友的生日庆祝会开始了。
明年后年也希望能够在这里一起迎接她的生日。”（右上图）

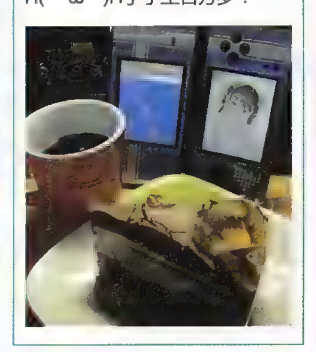




“买了3瓶Roses Cologne的香水，并不后悔！
宁宁生日快~乐！”




“经过了多次失败，终于做好了草莓蛋糕！
∩(・ω・)∩宁宁生日万岁！”

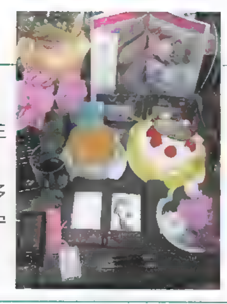


“宁宁我回来了！
祝你生日快乐！
买了蛋糕，我们一起吃吧！”
（上页最后一张照片）

“宁宁祝你生日快乐！
明年生日也提前祝福一下！”



“宁宁姐姐生日快乐！
今后也请多多关照了，宁宁姐姐。”



# 是什么让Love Plus如此具有魅力？请听砖家“月莺”的讲解！




## 妖孽！这是一个妖孽一般的游戏！

只能以这种惊人的开头来表达俺对这款游戏的震惊。而Love Plus也的确不愧对这个称呼，2009年它带给宅男界不小的震动，让无数宅男沉沦，当之无愧成为2009年宅男游戏之王。无出其右者。

本作制作人内田明里制作过《摔跤玫瑰》这种邪恶的游戏，从没制作过恋爱游戏，可以说正是他没有被固定下来的思维才有机会制作出本作。Love Plus开发初期的计划是利用DS的双屏幕和麦克风，让玩家能触摸到游戏中的人物，带来一种新的感受（其实也不新）。触摸后角色产生的反映也是Love Plus重要卖点。而在机能相对贫弱的DS上，本次采用了5000多个多边形塑造MM形象，并且真实捕捉了600多个人物动作，让Love Plus的女主角们看起来真实，动起来自然。开发人员下了这么大力气制造出的效果立即成为话题。另外本作出现了许多不同于以往恋爱游戏的情况，比如一般的恋爱游戏，攻略了第一个MM就轮到下一个，而Love Plus很容易产生一见钟情的情况，一旦和其中一个女主角成为恋人，就很难狠心背叛转去攻略其他MM角色。这绝对是空前绝后的游戏现象。

能让宅男产生如此强大依附感的原因来自一种极深层的交流。过去的恋爱游戏非常公式化，所谓的“追”，其实不过就是把那个女孩的故事看一遍而已。Love Plus并非如此，玩家不仅可以用简单的语音交流，这些交流还能让女主角的性格和形象发生变化。不是让你陷入一个故事中，而是类似让一个活生生的女孩出现在你的主机中。比如你对她说“我喜欢这件衣服”，那么她就知道下次约会怎么穿着。你说“这个发型不好”，不久你也会看到惊喜的变化。过去的游戏看完END就到了尽头，本作则可以和现实时间联动，让游戏继续下去，女孩的性格和外貌也会继续随着深入的交往发生改变。

Love Plus在日本制造的社会现象非常惊人。日本《读卖新闻》的发言栏中出现了“我和Love Plus，到底谁更重要？”“最近发售的恋爱游戏导致老公经常心不在焉的，让人感觉很麻烦啊”之类的大量家庭主妇的投诉。实际上这类现象已经多不胜数了。根据各种新闻来看，男友、丈夫在玩到游戏后几乎就机不离身了。不仅上厕所、看电视的时候玩，甚至连洗澡、晚上睡觉的时候也拿出来。各种Love Plus中毒现象相当可怕，据报告感染者出现

了以下症状：

### ◆轻度症状：

1，在家人面前难以克制而和虚拟妹子对话。（躲进柜子里或厕所里之类）
2，获得精神上的充实感。
3，生活环境得到改善。（早起不犯迷糊等）
4，生活更有劲。（对于平时的生活更有干劲）
5，礼拜天不外出。（更宅了）
6，由于工作、交通等事无法开启游戏，从而可能导致约会迟到时，会试图用现实中的手机给虚拟妹子打电话。

### ◆重度症状：

1，在公共场所和虚拟妹子对话。（电车内之类）
2，游戏卡来三张，DS来三台，甚至更多。（一般情况为三台掌机三张卡，故又称3x3综合症。类似的病名还有8x4综合症，但那是患病者会囤积大量花王8x4的另一种病。）
3，失去合上DS机身的能力。
4，每个礼拜天都要出门。（和上面的轻度比，表面看是症状改善，其实出门的原因是去和任天妹中约会地点相同的场所拍摄纪念照，属于危重病例）
5，出门的时候只要DS电池即将没电，就会发生放弃原本的外出目的而四处寻找电源、或者转身回家的禁断症状。但是由于熟练者会购入超过游戏卡数量的掌机或常备充电器因此很少产生这种症状，从而给早发现、早治疗增加难度。

## 我们再来看一个已经上了各国新闻的重症病人：

据英国《太阳报》2009年12月3日报道，一名日本游戏玩家与自己在游戏中的虚拟女友正式结婚！这名玩家的真实姓名尚不得而知，只知道他在网络名字为“SAL9000”。上周末，他和“新



娘”在美国关岛登记注册，在东京举行了婚礼，并且在网上进行了直播。“新娘”的名字叫“姉崎宁宁”，是《LovePlus》中的3名女主人公之一。自从这款游戏9月份上市以来，无数玩家便为之疯狂。这应该是所知的第一个男子和自己的虚拟女友结婚的案例。据了解，这对“新人”之所以选择到西太平洋中部的偏远小岛上结婚，很大程度上与关岛是全世界少数能够为非本地居民提供合法婚姻注册的国家有关。在关岛，许多酒店就可以为游客们提供方便的婚姻登记服务，所以在这里可以看到来自世界各地的情侣们成双成对，不过估计跟游戏人物结婚的他们还是头一回遇见。

## SAL9000的婚后生活

SAL9000和姉崎宁宁“结婚”后，CNN电视台采访了他。他说“结婚”后，他经常带着“妻子”到东京闹市逛街，去不同的地方旅游。到不同的场合，“妻子”的性格也会跟随他的心情改变。“我们的爱情是从9月，我刚接触这个游戏时开始的，随着玩的时间变长，我们的感情也日渐加深。我的妻子比人类女孩好多了。她不会因为我晚回家而生气闹别扭。她就算真的生气了，也会很快原谅我。”当被CNN问到是否对这个游戏沉迷的问题，SAL9000说：“如果每天都玩这个游戏就叫做沉迷的话，那你可以说我沉迷了。”



# 手掌上的蛇
## ——掌上《合金装备》系列回顾

文/硬核

**Metal Gear，一种双足步行战车，可以在几乎任何地形区域出没，具备发射核弹的能力。Metal Gear可以在地球上的任何地方对目标发动核打击，拥有一台的国家等于拥有了极大的战略优势。**

Solid，一个传奇战士的代号，被称为“将不可能变成可能的男人”，他与Metal Gear有着剪不断的渊源。这两个词和在一起，就组成了Metal Gear Solid，这个红了十多年的系列游戏。很多人把MGS系列的制作人小岛秀夫视为最顶级的游戏制作人之一，他巧妙的利用电视游戏这种艺术形式，讲述了一个又一个精彩绝伦的故事。这些故事有着火爆的战斗场面，同时又着重描写人物的情感、战场上的伦理道德，背后还隐藏着政治家的阴谋，还展现了战



争的负面影响，反战争反核武器的主题自始自终贯穿其中。

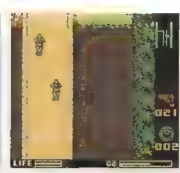



整个系列最早的作品是上世纪80年代的家用电脑MSX2上开发的游戏《合金装备》（Metal Gear）。可惜由于当时人们正痴迷于《魂斗罗》那种火爆、爽快的游戏，MG这种偷偷摸摸的潜入游戏并未引起多少人的关注。直到1998年PS上的《合金装备 索利德》（Metal Gear Solid）发售，人们才认识到原来潜入谍报型的游戏可以做成这样。出名之后，东家KONAMI也免不了要借MGS的牌子在掌机上推出很多外传性质的作品。MGS正统系列一直都是在家用机上制作的，一直到2006年才在PSP上打破了这一传统。在说到那款游戏之前，我们先来看看最早的MGS系列掌机游戏。

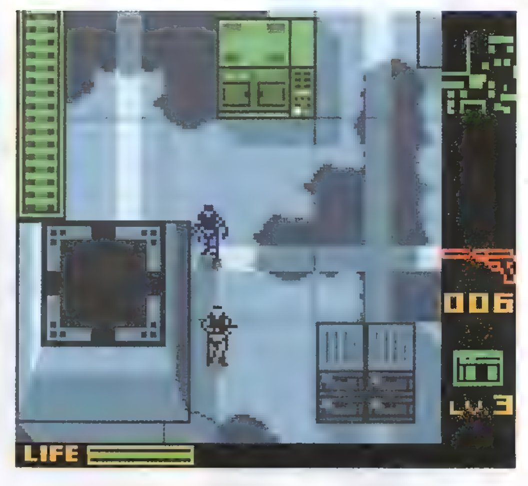
## 最早的掌机作品——《合金装备 幽灵通天塔》

《合金装备 幽灵通天塔》（Metal Gear: Ghost Babel，下简称MGGB）是一款2000年出品的GBC游戏。当时MGS的热潮还没有完全退去，但这款游戏的从名称上可以看出，MGGB并非MGS系列，而是MG系列的作品。这也可以看出日本KONAMI对游戏命名比较讲究，让你从封面就能明白很多东西（甚至还特意凑一个GB的简称）。美国人则不管那么多，直接把这个游戏叫《合金装备 索利德》。

既然是MG系列的游戏，就意味着其玩法跟早年的MSX2版游戏玩法类似：2D的画面，俯视的视角，玩家要潜入敌人基地，尽量躲过敌人的各种监视器。由于GBC拥有2D卷轴机能，所以场景可以随着人物的走动而移动，不再像老版本那样需要不断地切换地图。游戏的武器很丰富，除了毒刺导弹之外，PS版MGS中的武器都有出现。而且主角Snake也可以靠着墙，甚至敲击墙壁发出声响来吸引敌人注意。VR训练模式也包含在游戏






里，不过关卡设计多改编自PS版MGS。

虽然从MGS里拿了不少元素过来，甚至连插画也是由新川洋司负责，但本作依然没被官方归为MGS正传。其实不是正传就不是吧，这并不影响MGGB故事的精彩程度。在这次中非发生的军事危机中，同样有一群风格各异、能力独特的BOSS角色，同样有一台战车——Metal Gear Gander，同样有一位“蛇女郎”相伴……最后作为惊天的大秘密，美国政府的阴谋也会暴露。

MGGB发售后获得了媒体的一致好评，但是以2D的形式来表现的话，很多内容都无法实现，所以这也是整个合金装备系列最后一款2D游戏了。

## 最另类的掌机作品——《合金装备 AC!D》系列

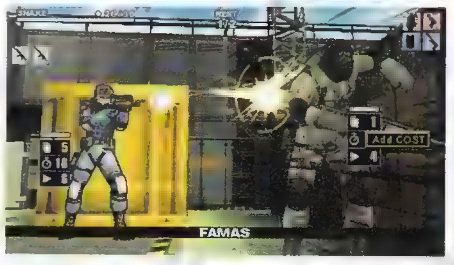
AC!D是一款2004年发售的PSP游戏，说它另类是因为主要玩法由“动作”改成了“卡片”，

果然能做出《游戏王》的厂商卡片游戏设计功力就是不一样。如果把游戏名称Metal Gear Ac!d中的!还原成字母i，那么就是单词acid（强酸）了。按照官方的说法，acid代表了多种含义：首先是暗示强酸能够腐蚀金属（metal），意思就是说这款游戏能融掉你多年来对合金装备系列的传统印象；第二是跟游戏剧情呼应，恐怖分子就是拿着强酸劫持飞机的；第三个含义有点意思，说ACID是Active Command Intelligence Duel（动态指令智力对战）的简称，要凑这么些个单词，可是要费一番脑筋的。

这款游戏的玩法从实时动作变成了更讲究思考的回合制，人物的移动和各种动作都需要使用卡片，所以像绝大多数卡片游戏一样，在任务开始之前整理手上的卡片非常重要。任务开始之后从你的卡组中抽出6张卡片到手上，然后根据你使用的卡片完成相应的动作。每张卡都有一个消耗点数，这一局里消耗的点数越多，那么下一局行动的顺序就会越靠后，这也就是ACID最基本的玩法。对于卡片游戏来说，卡片的图案和能力设计也是非常重要的一部分。ACID的卡片都来自于大家已经非常熟悉的合金装备系列游戏中的各种要素，武器、人物、道具，甚至Metal Gear大战车。不过游戏并不能反复打某一关或者购买卡片，可以说并不存在卡片收集这种要素。

一年之后，同样在PSP上推出的《合金装备AC!D²》，对卡片系统进一步强化。用不到的卡片可以卖掉，得到的钱可以用来购买新的卡片。还有和同伴一起攻击敌人的新系统支援射击。另外2代的画面采用了卡通渲染的3D图像来表现，不再







像1代那样以单调的灰绿色为主，画面色彩更加丰富。最有趣的是2代还有一个配套的外设叫做“Solid Eye”，这个像望远镜一样的东西可以套在PSP上，作用是将对应模式下的特殊左右分割画面和在一起，形成3D立体画面的效果。这其实就是任天堂3DS要实现的效果，当然实现方式不一样。Solid Eye是让人用“对子眼”的方式来实现3D效果的，时间久了眼睛会相当疲劳。所以官方也不推荐长时间使用Solid Eye来玩 AC!D²。

ACID系列因为以Metal Gear为名，故事上大体可以看作是《幽灵通天塔》的续作。1代的故事设定在2016年，有恐怖分子劫持了美国政要乘坐的飞机，要求美国政府提供在南部非洲某国家进行的“Pythagoras 计划”的详细资料。美国人自己都搞不清这个Pythagoras 是什么东西，最后只好找来主角Solid Snake来解决问题。2代说的是Snake被派往一家叫做SaintLogic的军工企业调查的内幕，结果发现他们跟美国国防部的官员有勾结，并且在秘密制造新的Metal Gear。最后当然是Snake解决了事件，政府内部的黑手被逮捕，圆满的大团圆结局。两作的故事虽然算得上精彩，但并无太多联系，也没有多少悬念。除了Snake这个大主角，几乎没有任何正统MGS系列的人物登场。所以这只是典型的外传作品，其故事并不能算到正统的MGS系列中去。甚至在设定上也与MGS有些一些冲突，只能当成时平行世界发生的事情。

## 主流系列转战PSP——《合金装备索利德 掌上行动》

正如本文开头所说，2006年KONAMI打破了只在家用机上制作MGS系列游戏的传统，终于在PS2版的MGS3发售之后，选择以PSP为平台制作了这款续作。虽然不是由小岛秀夫亲自执导，但是《掌上行动》（Metal Gear Solid: Portable Ops，以下简称PO）仍然是正式的MGS系列续作。游戏是与家用机版本类似的动作类型，画面和镜头运用也跟家用机版很类似。故事紧跟MGS3，讲述Snake Eater事件六年之后的事情。




Op在玩法上最大特点在于小队作战。之前MGS游戏中Snake大部分时间都是孤胆英雄，而OP中Snake可以召集有各种不同能力的战友一同出战。其实所谓的召集就是在战场上活捉一些敌方士兵，然后把他们运到后方进行“调教”，最后成为我们的人。这些士兵都有各自不同的能力，你要根据能力把他们分配到4个不同的小组里：潜入、间谍、技术、医疗。然后在在每次任务之前，选择4个人组成小队。在任务中一次只能控制一名角色，此时其他人都躲在箱子里待机，直到你控制的人找到藏匿点，才可换人行动。一般的士兵角色如果在战斗中被打死就等于阵亡了，而一些跟剧情有关的特殊角色会被送到医院治疗，治好之后就跟没事一样。游戏还会把你行动时发出的声音大小用图像的形式表现在雷达上，更方便进行战场上的判断。这种系统经过改进，也用在了MGS4和最新的PSP版《和平行者》上。

OP所讲述的故事，在整个系列的时间线中排在第二的位置，在MGS3之后、新作《和平行者》之前。系列中各个重要的人物都有登场，最重要的是讲述了主角Naked Snake建立传奇部队FOXHOUND的过程。这对于整个系列一直玩下来的饭丝们有着很大的吸引力。Snake的美版配音演员Hayter在当时就评价本作的剧情是系列最强。7个月之后，KONAMI推出了PO的资料片Portable Ops Plus（简称POP）。POP可独立运行，主要是强化了多人对战模式。POP甚至取消了原版的故事模式，改以新加入的“无限任务”来作为单人游戏时的主要模式。





其实如果你玩过PO，肯定还会对其交待故事的过场动画感兴趣。不像是家用机版那种和正式游戏时没有多少区别的即时演算多边形画面，PO采用了类似电子漫画形式的过场（《和平行者》的过场也是如此）。实际上在正统的游戏中出现这种漫画之前，KONAMI已经在PSP上做过尝试了。

## 故事表现形式的新尝试——《合金装备索利德 数字漫画小说》

MGS1当年一举成名的时候，其优秀的剧情就给人留下了深刻的印象。KONAMI在2006年的时候以1年前澳大利亚画家阿修瑞•伍德所画的MGS漫画为蓝本，制作了PSP上的首款电子漫画Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel （简称DGN）。DGN并非按键翻页那么简单，它包含有更多的互动，你可以在看漫画的过程中，随时打开扫描界面，在3D的视角下寻找道具或者角色，有分析剧情等“任务”可以玩。这种明显是专门为MGS的饭丝准备的游戏，而且也奠定了之后PSP上那两部作品的过场动画风格。




## 手机上的MGS系列

2008年是小岛工作室成立20周年，他们当年发布的的一款游戏就是手机上的Metal Gear Solid Mobile（简称MGSM）。虽然MGSM不论画面风格还是玩法都很像MGS，但它并非移植游戏，而是有着自己独立故事的新作。故事被设定在MGS1代和2代之间，可惜并没有被官方加入到MGS系列的正传里。MGSM最有意思的地方就在于游戏在以第一人称查看或射击的时候，可以利用手机的摄像头（如果有的话）来侦测真实的外部环境的位置变化，然后在游戏中反映出来。效果就是你在现实世界中转动头部（并保持手机在你眼睛前方），游戏中Snake也会转动头部看其他地方。你还可以利用摄像头拍摄任何物体获取颜色，然后反映在迷彩服上，以此躲过敌人的视线。




现在火得不得了的苹果手机也没被小岛秀夫放过，2008年底的时候小岛工作室放出一张由一系列符号组成的图案，暗示着MGS的iPhone有就要出来了（当时MGS4刚发售没多久，人们看到绿色图案还以为是说MGS4要移植给XBOX360）。3个月后也就是2009年3月，Metal Gear Solid Touch（简称MGST）在欧美地区发售。MGST是个活用iPhone/iTouch多点触摸屏功能的射击游戏——滑动屏幕瞄准，点击屏幕射击，用两根手指合拢或分开来打开或关闭狙击镜等等操作有模有样。游戏分为多个关卡，来重新讲述MGS4的故事。

# 哪里需要，哪里就有我！
## ——记斯内克的穿越历史

“斯内克”原本只是一个单挑合金装备大杀器的猛男，如今居然跑到野外杀怪去了。这哥们连生化核武兵器都能单挑，可见轰龙、飞龙这些乡间小怪碰到他多倒霉。咱们见多识广的读者已经猜到，这是合金装备和怪物猎人合作，给斯内克增加的打怪模式。不过这种梦幻级的角色乱入，《合金装备：和平行者》不是首创，以前多了去了，比如各种乱七八糟的大乱斗游戏，每个游戏包含n个不同游戏中的角色，绝对比和平行者热闹；但像和平行者这种正经的融合并不多。本期咱们挖掘一下斯内克玩过的各种穿越，然后期待以后怪物猎人们可以群殴合金装备吧。

文/平射炮

## 斯内克当过滑板手

**进化滑板**
(Evolution Skateboarding)
●PS2、NGC ●2002

能查到的，斯内克最早玩穿越的游戏是这个滑板游戏《进化滑板》，发行公司自然是Konami。大概是托尼霍克滑板系列的名声大噪，Konami打算在这领域也有所作为，所以在2002年的E3上出现了这款另类滑板游戏。这游戏不算正经的滑板






游戏，特征就是场景设计不着调。Konami为了让本作多点卖点，卖出一个好成绩，把很多自己公司的知名游戏融合到滑板中，有恶魔城的关卡，也有《合金装备2》的关卡。哦，对了，还有《合金装备》系列的男主角斯内克呢。可惜弄了这么多噱头（大概把精力过多放在制造噱头上了），这个游戏本身却很烂，现在有些买了正版的老外提起这游戏还骂街呢。

## 第一次参加大乱斗

**梦组合 电视世界斗士**
( Dream Mix TV World Fighters )
●NGC ●2006



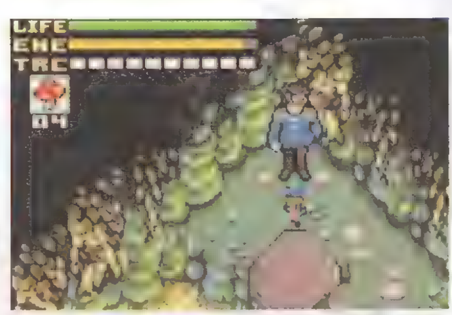
2003年，Hudson、Koanmi、Takara和Red这四家游戏公司合作开发了一款梦幻级格斗游戏，集合了众多明星角色。这游戏所有PG小编都没听说过，它就是NGC上的《梦组合 电视世界斗士》。本作“梦幻”在人物上，游戏中的10多个可选角色都是名人，列几个看看吧，比如《变形金刚》中的擎天柱和威震天、《实况力量棒球》中的棒球兄、《兵蜂》中的小飞机兵蜂、《恶魔城》中的西蒙、《桃太郎电铁》的桃太郎、《冒险岛》的原始人主角、吃豆人、炸弹人等等。当然还有我们伟大的斯内克。

玩法就是乱斗，基本出招有拳、跳跃和投技，可以四人混战。角色不同，有不同的玩法，比如擎天柱真的能变形成卡车，冒险岛的小子可以投斧子扔箭头。而斯内克的特点是放炸弹。前两年斯内克出现在Wii的《任天堂明星大乱斗X》中，可能还有人觉得很新颖，其实早OUT了，同为任天堂家用机平台的同类型游戏，斯内克参加《梦组合 电视世界斗士》比大乱斗X早了整6年。

## 改行当小商贩的大叔

**我们的太阳**
( ボクらの太陽 )
●GBA ●2004

这款游戏被人记住主要有两点：一是游戏卡上自带光线感应装置，二是游戏名称被国内部分玩家戏称为“我日”。其实还有一个卖点，就是我



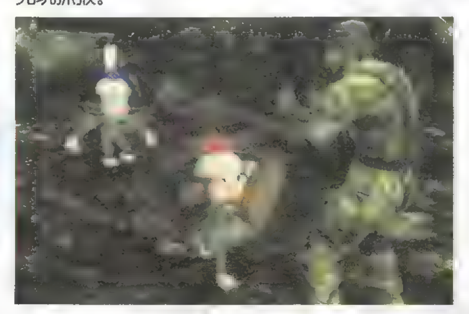

们本文的主角斯内克乱入到里面当小商贩，躲在角落里卖东西。不过他换了一身行头，穿得比较低调，毕竟穿着那套华丽的潜入服卖东西不太合适啊。

本作号称是小岛秀夫开发的创意作品，可惜只出到3代“新 我日”就停住了。MGS之父的作品，让自己的作品有些交叉，角色来些互动很正常。只可惜白白浪费了猛男兄的能力，而且当小商贩又不是什么有钱途的职业，难道是他爱好这个？

## 卖东西+抓猴：这不是千货公司么

**合金装备3**
( Metal Gear Solid3：Snake Eater )
●PS2 ●2004

《合金装备3》是正统系列，自然不存在斯内克乱入到其他游戏的情况，不过别的东西可以乱入过来嘛，这和开始说的怪物猎人中的怪物乱入到《合金装备：和平行者》一个意思。乱入到《合金装备3》中的东西是猴子，还别说，猴子也勉强算怪物吧。《合金装备3》有两张盘，第一张盘是正片游戏，第二张盘里有一些乱七八糟的东西，就有这个Snake Vs. Monkey模式——斯内克玩抓猴。



本文到此就可以看出，合金装备和很多游戏尝试过融合，或者角色乱入。所以和怪物猎人合作一点问题都没有，按照Snake Vs. Monkey的模式，让Snake Vs. Monster，简直是现成的模式。

## 是大叔cos猴子，还是猴子cos大叔？

### 抓猴3
（Ape Escape 3）
●PS2 ●2006

Konami和SCE的关系不错，哔啵猴乱入到《合金装备3》中友情客串，那么斯内克是不是应该意思一下，也到猴子的世界逛一圈？这种礼尚往来的想法居然实现了。两年后猴子的世界出现哔啵斯内克猴……



本作是SCE推出的抓猴正统作品的第三作，题材还是抓猴，自然就可以有哔啵斯内克猴……不过哔啵斯内克猴并不是被你抓的猴，本作没那么肤浅，不是简单的乱入。就像如今的《合金装备：和平行者》一样，两个游戏恶搞地融合在一起，《抓猴3》中出现了一个“新游戏”，名叫《Mesal Gear Slod：Snake Escape》。看这名字，Metal变成了Mesal，Snake Eater变成Snake Escape。玩法也有意思，作为斯内克的替身，哔啵斯内克猴突破重围，最终开电梯逃跑。关卡和玩法完全模仿《合金装备3》，动作也一样，拳打脚踢、靠墙、爬行一应俱全，场面非常欢乐。

## 又见大乱斗

### 超级任天堂明星大乱斗X
（Super Smash Bros. Brawl）
●Wii ●2008



大乱斗X有很多角色，大多数是任天堂自己的，所以才叫任天堂大乱斗嘛。斯内克能来凑个份子和任天堂的明星们玩4P，绝对属于任天堂和Konami的互利合作。这里面的斯内克是大叔版造型，延续的是后期合金装备风格，不过也不算太老，起码比《合金装备 和平行者》里的斯内克大爷年轻一些。既然不是正统合金装备系列，也就不用勉强编故事了。斯内克在本作中体现出其个人特点——用现代武器作战！反正是大乱斗，不用讲什么道理，也不用强求平衡性，打着热闹好玩就行了。

## 大叔练田径

### 新国际田径运动会
（New International Track& Field）
●NDS ●2008




斯内克和一堆人打大乱斗，同一年还进行了一项国际级别的田径比赛，也够猛男忙活的。本作是Konami公司出品的游戏，用自己公司其他游戏中的角色很方便。如果仅仅做一个田径运动会游戏，根本没卖点嘛！谁去玩这种游戏。如果和其他公司合作，做《马里奥VS索尼克 2008奥运会》这种靠角色名气当卖点的游戏，也不是有很多机会。而《新国际田径运动会》这游戏就方便了，本来Konami的经典人物就多，让自己公司的角色来一场田径比赛，在体育运动类领域，这卖点够

足的了。本作的运动员来头不小，隐藏角色更是惊人，比如有《搏击玫瑰》中的Evil Rose，《南极冒险》中的Pentarou，《寂静岭2》中的三角头，《火箭骑士》中的小老鼠，《恶魔城》中的西蒙贝尔蒙特，而最难打出来的隐藏角色就是斯内克大叔了（全金牌打通Hard难度职业模式）。

## 大爷cos刺客

**《合金装备4》的刺客信条服装**
（Metal Gear Solid4：Guns of the Patriots）
●PS3 ●2008

小岛秀夫和UBI的关系好老了，MGS4就有过合作，给斯内克大爷弄了一套刺客服。然后今年同样是4月1日，小岛故技重演，给PSP版《合金装备：和平行者》做了一个搞笑的愚人节视频，继续让斯内克大叔扮演刺客，这次配合的是《刺客信条2》代的“草堆”系统。当年的4月1日愚人节，Konami放出了一段宣传视频，里面斯内克完全cos刺客信条，爬来爬去玩潜入和暗杀。正式版虽然没有大张旗鼓做一个新模式，但也隐藏了一套刺客服。



炮炮我在想，既然小岛和UBI的关系这么好，何不让《合金装备》和《分裂细胞》来个穿越呢？这两人太般配了，让斯内克和费舍两个大叔合作一把，共同杀敌救世界岂不是更和谐。

## 小小大斯内克

**小小大星球**
（LittleBigPlanet）
●PS3 ●2008

《小小大星球》这游戏如果没有PSP版，可能还解释不清玩法。各种掌机玩家，如果不知道这游戏怎么个意思，去找PSP版玩玩，有官方中文版呢。PS3版下载内容很丰富，其实这游戏其实主要玩自制和下载共享，其中官方在08年圣诞节期间放出了与《合金装备》系列合作的追加内容，包括服装、关卡、素材什么的。也就是让《小小大星球》出现合金装备的关卡，小人们扮演斯内



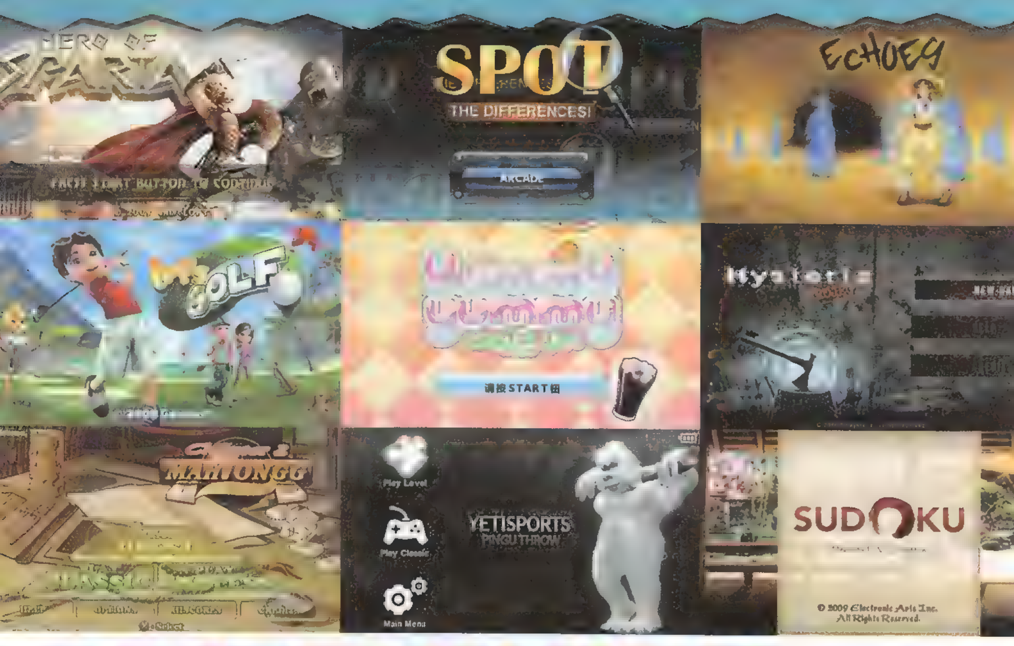
克大爷，梅莉儿（Meryl）、雷电和尖叫螳螂等角色，在关卡中戏耍。貌似PSP版没有推出这些下载内容？只能说PSP版移植的不够厚道，推出不久就没多少人关注了。如果足够重视，移植的改动应该大一些，或者干脆做一个PSP版《小小大星球》的新作才对嘛。

## 最早玩穿越的不是斯内克

**科纳米疯狂赛车**
（Konami Krazy Racers）
●GBA ●2001

看这张封面，这是2001年Konami推出的GBA赛车游戏，封面右侧中间的那个“钢铁侠”大家是不是很眼熟呢？没错，他就是猎狐犬部队最强战士之一“灰狐”！目前能找到的资料中，他是《合金装备》系列最早不务正业穿越到其他世界的角色。灰狐给人印象最深的演出是在《合金装备索利德》（Metal Gear Solid）一代中，也就是那个PS的神作。灰狐在MGS一代中酷劲十足，很多人喜欢他超过主角斯内克，而最后他为了正义，挺身摧毁合金装备REX的雷达，而死在REX的脚下的一幕也让人震撼。当大家猜测他到底还有没有可能“复活”时（本来他就死过一次了，被改造到甲壳中，用药物维持生命。你还记得吧？），谁能想到这家伙居然跑到另一个世界玩赛车去了……






# 不能忽视的领域

文/硬核

## ——18款PSP Mini佳作大推荐

自从宽带普及，电子游戏界采用数字下载的形式发售游戏的情况已经越来越普遍了。特别是当苹果公司为iPhone/iTouch准备的App Store，因为里面的软件或游戏数量多，而且售价普遍便宜，人气相当的高，而且也反过来拉动了iPhone等相关设备的销量。现在主流的游戏硬件公司也很快意识到这一点，纷纷推出自家的小游戏下载平台。微软有Xbox LIVE Arcade，任天堂有Wiiware/DSiware，而索尼趁着PSP go的发售，一同推出了Minis服务。而PSP minis就是指针对PSP和PSP go主机的游戏，这些游戏通常小于100M，能够通过网络快速的下载；而且售价便宜，折算成人民币一般只需要花30到50元就能够买到。PSP minis的游戏早期以PUZ居多，还有不少移植自其它平台的作品。不过到现在，越来越多的类型和原创作品开始出现在PSP minis的队伍里，给了PSP玩家提供了不一样的游戏体验。

下面为大家介绍一些比较优秀的PSP minis。当然篇幅有限，这里只能列出很少的一部分，以后我们也会及时为大家报道新minis的内容。

### 俄罗斯方块

（Tetris）

- EA Mobile
- 2009.9.30
- PUZ

《俄罗斯方块》，世界上最著名的PUZ游戏，在几乎所有的游戏机或者电脑上都出现过。然而PSP上除了一些自制游戏，并没有正式的厂商制作发售过，一直到这款PSP minis出现。

《俄罗斯方块》的标准玩法不必多说，这款游戏的标准模式可说十分的标准，7种标准方块、按L\R键暂时存储某个方块的系统也有保留。那么这个版本有没有给我们一些新的东西呢？“变体模




式”应该就是所谓的新东西了。比如有种叫“传送带模式”，当你的方块落下之后，全体方块会往右移动一格；还有“重力模式”，在这里被分离的小碎块不会再停留在半空中，而是直接落下。除此之外还有很多变体，这些并没有改变核心的游戏规则，但是却可以让你的一些战术发生很大的变化，确实让习惯了标准《俄罗斯方块》的人能找到一些新鲜感。游戏还提供了一些高手的游戏录像，可以给新手一些玩法上的提示。

背景音乐的单调应该是游戏唯一的缺点，由经典的俄罗斯音乐混音而来，实在是听不出有什么特点。在手持设备里还有其他不少比这个minis《俄罗斯方块》要好的版本，比如NDS上任天堂出品的版本。但是当你只带着PSP出门的时候，这个EA出品的《俄罗斯方块》则是不二的选择，再怎么说它的制作也要比那些自制游戏精良。当然，记得玩的时候最好关掉背景音乐。

## 洗脑管道

（Brainpipe）

●Hands-On Mobile

●2009.9.30

●ACT

大家有没有做过掉进无底洞的梦？四周弥漫着诡异的色彩，各种物体向你袭来……《洗脑管道》似乎就是要向你呈现这样一种梦境。如果你还不太明白我的意思，可以去玩近期任何一个Ubisoft



出品的游戏，然后注意看最开始Ubi公司Logo的出现方式——就是那种感觉。

游戏的目的是控制你的眼球（游戏中表现为线条组成的圆圈），在类似管道的奇异空间中高速前进。你可以使用摇杆或者十字键来移动眼球，躲避障碍物，同时收集不同的“精神体”。如果你觉得速度太快，可以按下X键暂时减速。玩过了全部10个关卡之后，还可以使用随机制作关卡的功能进行游戏，尽管看起来这些随机关卡都差不多。

游戏奇怪的画面似乎还不算什么，最独特的要算是那背景音乐和音效。关卡本身会有一段诡异




的电子乐作为背景音乐，当你从不同的物体旁边高速穿过时，也会产生各种声音。接近关卡终点时因为速度越来越快，经过你身边的物体越来越多，游戏的音效就会更加激烈。戴上耳机用立体声体验这种感觉的音乐，也许这就是穿越别人大脑时的感觉吧。

虽然游戏的操作以及画面质量都不是特别好，但依然容易让人上瘾。高分的挑战，随机的关卡，这些都是人们反复游戏的动力。或者是那诡异的色彩和音乐已经侵蚀了你的大脑，让你不自觉的玩了一遍又一遍……

## 炮塔防御

（Fieldrunners）

●Subatomic Studios

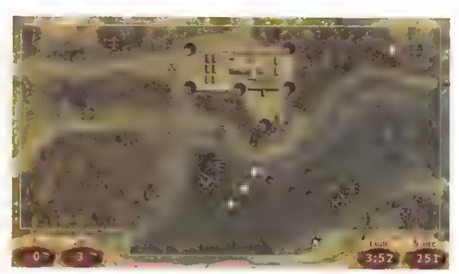
●2009.10.1

●SLG

这是iPhone上的最好玩的塔防游戏。也许在之前PSP玩家还会羡慕那些iPhone使用者有这个好游戏玩，现在情况可以反过来了，因为PSP的移植版本增加了新地图、新敌人、新的防御塔，还有各种新的效果。

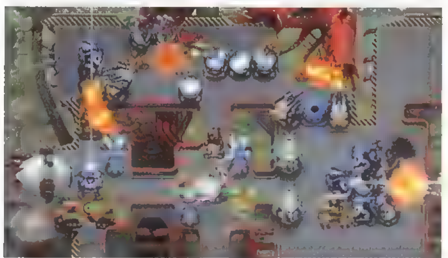
塔防游戏相信不用多做介绍，《炮塔防御》



的特点在于所有关卡中敌人都没有固定的行进路线，只有起点和终点。敌人会选择最短路线通过，除非你巧妙的利用炮塔挡住这些路线。考验你战略眼光的地方也在这里，如何最有效率的使用资源来建造炮塔，让敌人绕远路，同时有效的攻击他们？在游戏中不停的思考这些问题会消耗掉你大量的时间，游戏不就是杀时间用的么？

PSP版一共包含5张截然不同的地图，地形、资源以及你将面对的敌人都有区别。你必须使用不同的战略布局来玩不同的关卡。游戏的操作也



很完美，虽然使用iPhone的触摸屏玩起来更轻松，不过对于习惯了游戏机按键的老玩家来说，还是使用十字键控制光标来得舒服。《炮塔防御》画面也非常好，各种武器攻击和爆炸引起的粒子效果都很精美。

游戏的缺点在于只提供一种两倍速模式，而且还需要在游戏过程中解锁。当你对如何放置炮塔有一个详细的计划时，两倍速明显就显得不够了，很多时间你会无所事事。所以玩这个游戏，还是需要一定耐心的。

## 福特克斯

（Fortix）

- Nemesys
- 2009.10.1
- PUZ

光听名字没人能搞清楚这游戏到底是个什么意思，其实《福特克斯》是模仿上世纪80年代的经典PUZ游戏Qix。玩家需要在一块固定的区域内画线圈地，一开始你只能在边缘行走，而一旦你进入画线动作，就可以往画面纵深前进，身后画出一根线。只要这根线边缘上的两点连起来，组成一个方形，就能将中间的区域变为自己的地盘，刚才画的线就变成新的边缘地带。走在边缘地带时，敌人是无法攻击你的。而画线时敌人不论攻击到你还是身后的线，你都会损失一条命。在限定的时间内圈到足够多的地就能过关，这就是Qix的基本玩法。

《福特克斯》中加入了背景故事情节，你化身一个贵族骑士，拯救自己的国家。而你要做的，就是通过画线圈地收复失地。战场中你会遭受到敌人炮台和飞龙的袭击，你也可以通过圈住地图上的大炮来打掉敌人的炮台，或者干脆直接冲过去把炮台和飞龙包围，消灭它们，当然那样就需要很高的技术。你可以先一点一点的推进领地，然后再快速的包围，或者圈住地图上随机出现的魔法图标来获得各种能力，帮助你实施看似不可能完成的包围计划。

游戏一共只有12个关卡，不过有4种难度可以选择。12关虽然不多，但是游戏时间并不见得很短。因为后期的关卡相当有难度，而且你还可以在同一关尝试不同的战术，获取更高的分数。

## 魔幻砖块

（BreakQuest）

- Beatshapers
- 2009.10.1
- PUZ

《魔幻砖块》最早是PC上的游戏，玩法就是大家熟悉的打砖块，控制一块横版在屏幕下方左右移动，反弹小球去打碎屏幕上的方块。

这类打方块的游戏相当的多，《魔幻砖块》最





与众不同的地方就在于它比较真实的物理引擎。在游戏中你发射的小球不仅仅碰到砖块会反弹，就连碰到了掉落的道具都会反弹，顺便把那个道具给撞开。同时关卡中还有一些不是砖块的物体存在，比如可以转动的棒子，小球打上去之后你也可以看到它们各自合理的反映。你甚至可以手动给小球施加重力使其改变行进方向。这种物理引擎的引用无疑给游戏增添了相当的色彩，但也给人造成了不便。游戏中你控制的挡板在左右移动时并不是匀速而是有加速度的，这样一来很大的提升了游戏难度。

各式各样设计独特的关卡也是游戏的一大亮点，关卡中需要被敲碎的东西不一定是砖块，它们也有各种其他的形态。这些五颜六色的物体往往组成一个个漂亮的图案，比如一蓝天下的一只蜗牛和奶牛等等。每一关都是一种全新的感觉，绝不重样。游戏中提供的道具也丰富多样，既有加长挡板、发射导弹这样的正面效果道具，也有相应的负面效果道具。使用这些道具往往会让画面变得更加华丽，各种物体与小球和道具的互动，重力效果的影响等等让你很难预料到下一秒会出现怎样的情况。这也是游戏最吸引人的地方。



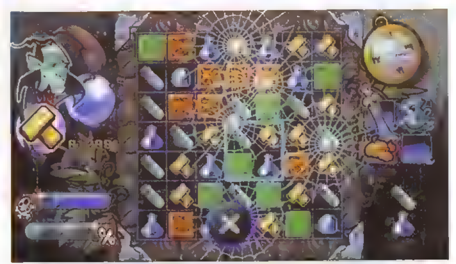
## 恶魔方块

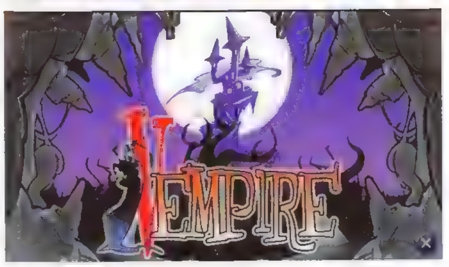
（Vempire）

●impressionware

●2009.10.1

●PUZ





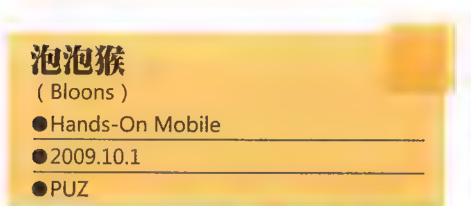

经典的消方块游戏《宝石迷情》大家应该都了解，以它为原型加入各种新要素而制作成的新方块游戏不计其数。《恶魔方块》是这些游戏中的佼佼者，它以《宝石迷情 旋转》为基础，一次选中2x2的方块，然后顺时针或逆时针转动，与周边的方块连一起后，横向或者竖向4个以上相同的方块连起来就能消除。

《恶魔方块》一共有10个不同的世界需要探索，每个世界又包含有4个关卡——3个普通的和1个特殊的。不同的世界有不同的敌人，他们会想办法阻止你在规定时间内消除足够的方块。比如转动你的屏幕、或者把所有的方块都用“？”遮盖起来，让你无法知道某个方块真实的类型。而这些动作通常会有很华丽的画面表现。

你在游戏中消除的各种方块都有各自的作用，收集起来后可以换钱购买各种召唤兽来帮助你完成后面的任务。这种系统让人想起了大人气的PUZRPG《谜题任务》，各种道具也增加了游戏的

可玩性，而为了收集更多的钱则让人忍不住一次又一次的挑战关卡，游戏的耐玩性也提高了。

游戏的操作非常简单——十字键移动光标选择方块，L、R键转动它们。任何人都能轻松上手，属于全年龄游戏。和《宝石迷情》《谜题任务》这些游戏一样，本作具备让人忘记时间流失的能力。请时刻注意时钟，否则很可能一玩就是3、4个小时。







在《泡泡猴》中你控制一个猴子往一堆气球里扔飞镖，你的位置是固定的，飞镖数量也是固定的。你需要通过十字键来控制方向和力道，然后按X键投掷，使用这些有限的飞镖扎破一定数量的气球才能进入下一关。

游戏开始的几关都很简单，不要被骗了，只有到了后面的关卡才会感觉到游戏的难度。很快你会碰到大头针气球、冰气球、爆炸气球等特殊的品种。并且会有一些障碍物挡在气球之前，你需要算好使用多少枚飞镖打通道路，或者直接绕过障碍。所以有些关卡是考验你的投掷技术，有的则是考验你的分析能力。而猴子也有可能通过扎破特殊的气球获得特殊的三飞镖和回旋镖，这些都跟通关息息相关。




由于游戏是移植自著名的FLASH游戏，而且制作小组并没有根据PSP的硬件能力对画面进行加强，所以你看到的画面仍然是简单的卡通式样。猴子、气球、背景都没有出彩的地方，各种飞镖的效果也表现平平。要享受这个游戏，你必须放弃一切对于画面的奢望。

关卡设计模式是游戏的亮点，你可以使用所有游戏中提供的气球、障碍物以及飞镖的品种，自由设定目标气球数量以及开场拥有的飞镖数量。缺点也很明显：游戏不具备任何网络功能，你编好的关卡没有办法和别人分享。自己编好自己玩估计也没多大的意思吧，只能邀请朋友使用你的PSP来玩你设计的关卡。

## 梦想弹珠台
（Pinball Fantasies）

●Cowboy Rodeo

●2009.10.1

●ETC

弹珠台是流行于上个世纪中后期的一种街机，利用金属球与机械进行游戏。而现在，弹珠台的真机已经很少见了，多以电子游戏的形式模拟出现。不少著名的游戏也常常推出相应主题的弹珠台游戏，比如《口袋妖怪弹珠台》《索尼克弹珠台》等等。然而真正从那个年代长大的人们，应该还是更喜欢当时的弹珠台风格，《梦想弹珠台》就很适合这样的人玩。

游戏一共包含了4种只有那个年代才会有的主题，甚至连游戏菜单都十分简洁，还以3.5寸软盘的形式表现出来，怀旧氛围十足。进入游戏后你会发现画面很舒服，像素点出来的图片给人感觉相当的干净。游戏的操作也相当的讲究，为了模拟真实的弹珠台街机，进入游戏后有没有所谓的菜单出现，一切都是通过特定的按键直接进行。基本的操作不用说，连退出游戏这种操作都是按两次十字键右来实现。第一次玩你可能会觉得游戏采用这种复古的设计比较让人恼火，但当你明白制作者的用意之后，应该就不会太过计较了吧。

游戏还有一个特点就是可以横着玩也可以竖着屏幕玩，因为机台本身是长条形的，竖起PSP来玩显然更加有感觉。两种显示模式可以通过按一下Select键来切换。只不过对于PSP go的玩家来



说，竖起来玩只会带来不方便。

如果你年纪比较小没赶上当年的弹珠台热潮，说不定你的长辈中就有人喜欢玩这个哦。

## 方块精灵
（Kahoots）

●Honeyslug Ltd
●2009.10.1
●PUZ

本作是一款类似《旅鼠大冒险》的游戏，你不能控制小跳鼠，却又要让它从各式各样的关卡中安全走到出口。要想玩好这个游戏，你需要有很





好的观察力和逻辑思考能力。

游戏包含50个以上的关卡，随着难度的增加，关卡中方块组成的路线会越来越复杂，特殊的方块也会越来愈多。你一次只能更换两个相邻的方块，也有完全不能移动的方块。特殊方块中有类似弹跳方块，可以让小跳鼠跳起来，上到更高的平台或者跳过危险的针刺方块。如果你需要时间仔细的考虑方块的布局，可以按下L键暂停时间，或者交换方块时不松开X键，只是此时你也不可能再进行其他的动作。相对的，当你安排好路线之后，可以按下R键加快时间的流逝，让小跳鼠更快的前进。可以说在操作方面游戏设计很贴心。此外游戏还设计有类似“成就”和“奖杯”的系统，只要完成一些特定条件，就能开启Awards，不过这些所谓的奖励只停留在精神层面上。

虽然游戏的画面显得很低幼，游戏操作也很简单，但是它并不适合年龄层较低的小朋友来玩。原因很简单——难度。游戏的后期复杂程度远远超过它表面看上去的那样，建议大家多注意充满童趣的画面，以放松的心态来玩这款游戏，否则很容易恼火撞墙。相对的，一旦解决掉一关，成就感也是不言而喻的。

## 解谜方块 Mini
（Puzzle Scape Mini）

●Farmind Ltd
●2009.10.1
●PUZ

事实上《解谜方块》曾经是一款正式的PSP游戏，于2007年在北美地区发售。不过对于正版用户们来说，这款PSP minis版本的《解谜方块》也有其好处——便宜。缺点就是minis版本去除了多人联机模式。

游戏基本规则也是消除方块，将同一种颜色的







方块集合到一起并至少组成一个2x2的方形就能消除它们，但游戏的操作方式有其独特的地方。你控制一个横卧的可以包含两个方块的光标，移动到某处时，按下X键然后在按方向键左右就能移动方块或者交换两个方块的位置。此时上方也会不停的掉落新的方块，尽可能快和多的集合同色方块就是游戏的目的。

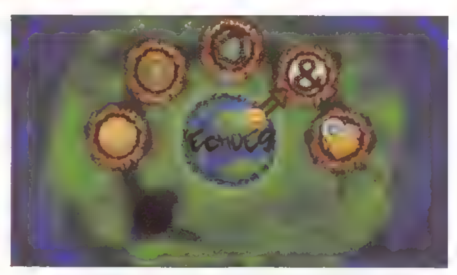
游戏包含了两个大的模式：Architect和Artist。前者是主要的模式，你要在里面尝试获得高分，来解锁后面的关卡。每个关卡除了要得分之外还设有一些额外的目标，会显示在屏幕右边。当完成一定数量的目标之后，就可以使用一些诸如慢动作、核爆等特殊的能力。这样的系统大幅增加了游戏的策略性——你可以选择按照自己的方式尽可能的多得分，也可以尽量完成设定的目标，获取特殊能力来得分。Artist模式则是一种休闲的、没有什么限制的模式，在这里你可以轻松享受游戏的乐趣。

游戏的一大亮点就是其整体的艺术风格，从一开始的菜单就能体现出来。在实际游戏中，背景五颜六色、变化多端，和PSP上另一个讲究背景和音乐的PUZ游戏《音乐方块》很类似。

## 回声

（Echoes）

- Halfbrick Studios
- 2009.11.19
- ACT



这个《回声》最早出现在Xbox LIVE上的独立游戏频道里，移植到PSP上也同样适合这个掌机平台。游戏本质上就是收集道具的同时躲避敌人，简单到不能再简单的概念。完全因为天马行空般的关卡设计，加上“回声”的概念，才让这款游戏如此的出色。

所谓“回声”指的是你自己的过去。游戏中玩家控制一位女画家在各种风格的绘画作品里移动，当你收集到蓝色的水晶之后，你同时就制造了一个需要躲避的敌人——“回声”。这个“回







声”的行进路线、行进速度都由你在获得这块水晶之前的动作来决定，“回声”只是重复你之前的动作。你可以控制自己的行动，也可以间接的控制敌人的行动，于是以什么样的路线来迅速、安全的获得全部水晶就是你需要考虑的问题。

游戏还包括多种其他的模式，比如纯粹考验操作的“赌注模式”，有时间限制的“生存模式”，以及“钟表”模式——你可以按L和R键来切换“回声”的时间流逝，让它顺着走或者倒着

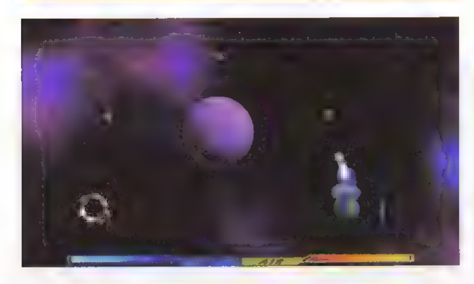
走。你玩到后就会明白这有多么复杂。

游戏的画面风格很独特，各种关卡本身就是一幅幅绘画艺术作品，让人忍不住想快些通关看到下面的关卡。而当你完全通关之后，你还可以尝试按照游戏设计的各种条件去获得奖杯。总之，玩这款游戏，你需要有灵敏的操作能力和优秀的短期记忆力。

## 升空

（Blast Off）

- Halfbrick Studios
- 2009.11.24
- PUZ



有些游戏你一拿起来就很难再放下，可以说是上瘾了。其中一部分游戏是因为要花时间升级、收集道具等等；另一部分游戏是因为其系统本身做得很细致，再加入一个评价或分数系统，让你为了得到最高评价和分数，不停的尝试。《升空》就属于后者。

《升空》的玩法本身十分简单：你从母星上发射一个火箭，控制火箭在宇宙空间中回收几个漂流的宇航员，然后再飞往指定的地点过关。游戏的基本操作只需要用到十字键和X键：发射前按住X键控制升空的力度，十字键控制方向。发射后按X键可以给火箭向前的动力，十字键同样是控制方向。游戏的特点在于宇宙中各种星球或者黑洞都有引力，会给你的行进路线造成一定的影响。如



果碰到多个星球，引力的作用交织在一起，更加复杂。然而这一切你都无法直观的看到，只能通过实际驾驶火箭飞一次才能感受到。

如果你并不在乎什么分数，只求过关，游戏准备了4种难度的关卡，后期有些关卡相当复杂。如果你是追求完美的人，那么你肯定会对这个游戏上瘾。因为一丁点的失误就会葬送你获得最高分的希望，逼着你反复尝试同一关卡。而且游戏只需要按一下L键就可以立刻复原到最初的状态，方便至极，这也在一定程度上刺激了人们反复练习、追求完美的欲望。

《升空》搭建了一个比较完美的游戏平台，如何在其中找到乐趣就是你的事情了。建议别太较真，不然这个游戏玩起来可真没个头了。

## 德拉库拉 不死军团复苏

（Dracula – Undead Awakening）

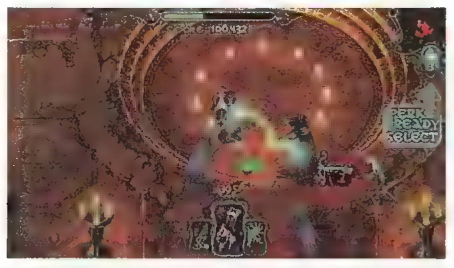
- Chillingo Ltd.
- 2009.11.26
- ACT



这是一款典型的双摇杆射击游戏，当然PSP没有双摇杆，只能使用右边四个按键代替。看到“不死军团”不要以为又是丧尸风格，因为前面还有“德拉库拉”，那个著名的吸血鬼伯爵。所以这是一款充满哥特风格的杀戮游戏，你会在三个不同的关卡里遭遇有狼人、骷髅、幽灵、吸血鬼……

这个游戏最早的iPhone版就有着相当高的评价，移植到了PSP上其品质又更上一层楼。游戏可以稳定的以60帧来展现，即使屏幕上出现成堆的数不清的敌人，画面也显得无比的圆滑。4种游戏模式也能提供不同的体验。

生存模式下设置有一个特技系统：当杀死一定数量的敌人之后，你可以按Select键打开菜单选择，每次出现的技能都是随机的。大部分的特技都是双刃剑，你的一项能力提高的同时，另一项




能力会降低，其设计合情合理。比如增加盔甲厚度就会降低你的移动速度，增加威力会降低你的HP等等。急速模式则一开始就会给你一件重型武器。还有波次攻击模式，在成功抵御住敌人一波攻击之后，你可以花钱在商店里进行升级。

游戏的操作限于PSP按键和摇杆的问题，你只能使用右边的四个按键来确定射击方向。当然你也可以反过来，用右边的按键控制人物移动，而左手使用摇杆来控制射击方向。对于一般人来说，这两种方式都需要一段时间来适应，不过适应之后玩起来还是不错的。

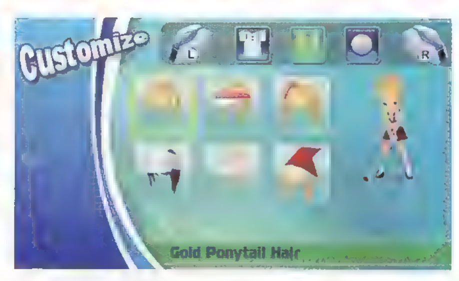
## 一起高尔夫
（Let' s Golf!）

- Gameloft
- 2010.2.12
- SPG




本作是PSP minis系列里少见的运动类游戏。说起高尔夫游戏，SCE的《大众高尔夫》应该是现今最好的高尔夫游戏之一。而Gameloft制作的这款《一起高尔夫》在很大程度上借鉴了SCE的游戏。

游戏有四种模式：Instant Play、Hot Seat、Tournament和Free Hole。Instant Play比较适合随时拿出来轻松一下，而Hot Seat和Tournament则是要与电脑对战或者参加一次完整的赛事。Free Hole是可以自由设定各种要素的练习模式。如果你打算比较完整的体验这个游戏，




Tournament模式是最好的选择。像是其他各种游戏一样，在这里你只能首先只能选择部分内容（4个球场中的2个，4个角色中的2个），然后随着比赛的进程一点点开启新的要素。但这些不会影响到前两种模式，那里面在一开始就可以选择全部的球场和人物，所以如果你并不打算费时参加游戏中的比赛，可以只选择前两种模式游戏。

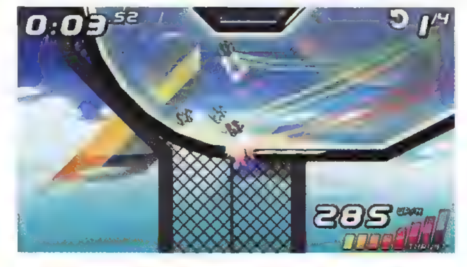
游戏的操作也十分简单，各种数据一目了然。击打也是采用《大众高尔夫》中的方式，通俗易懂，很轻松就能击打出好球。如果你觉得花上200多块购买《大众高尔夫 携带版》划不来，不如花个50块试试本作。

## 火箭赛车
（Rocket Racing）

- Halfbrick Studios
- 2010.3.11
- RAC

这是一款俯视视角的未来科幻风格的2D赛车游戏。你控制的是火箭车，这种车追求的就是速度，所以没有什么刹车系统。实际上因为游戏特殊的过弯系统设置，你也不需要用什么刹车系统来减速。只要方向掌握正确，过弯速度越快越好。

之所以说不用刹车是因为“摩擦”（Grinding）系统，当你的火箭车接触赛道边缘时，与之产生摩擦，就能获得额外的加速。这是



游戏制胜的关键，也是乐趣所在。赛道里也会有各种不同特点的区域，比如加速，或者让你的推进器失灵。这样对于一条赛道路线的选择就会随着玩家风格和水平的不同，更加趋于多元化。

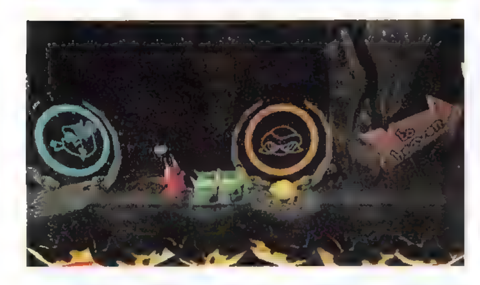
像其他赛车游戏一样，《火箭赛车》也拥有竞赛、GP、快速比赛等模式，除此之外还有一个聚会模式。这并不提供多人联机的可能，而是采用老式的“传递”玩法。一个玩家跑完一圈之后，把PSP交给下一个人，看他是否能够超越前者的成绩。成功的话则提高其他人挑战的成绩，失败就退出。当然既然不需要游戏系统来进行判断，大家在一起时怎么玩都随意。

游戏有着漂亮的画面，火箭车在身后会推出两条长长的色带，视觉效果优异。不过游戏居然没有设置排行榜，没办法记录你的最好成绩。所以这款游戏在打通了竞赛模式之后，就只适合空闲时拿出来玩几圈了。

## 小恶魔大逃亡

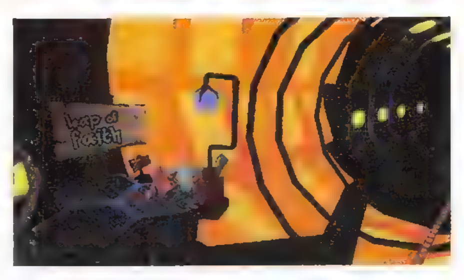
（Freekscape: Escape From Hell）

- Creat Studios
- 2010.4.8
- ACT



本作是一款结合了很多PUZ要素的ACT跳平台游戏。主人公是一个卑微的小恶魔，因为不愿意帮地狱的主人Beel干坏事而被罚整天做一些无聊的工作。直到有一天它发现了神圣的三叉戟，小恶魔开始了逃离地狱、前往天堂的旅程。

在故事中，找到三叉戟是一个关键的转折。而在攻关的过程中，三叉戟也是最为关键的武器。小恶魔利用三叉戟刺中敌人之后，就能够利用这种敌人的能力来帮助它的逃亡之旅，比如空中滑翔，抓住某个物体，或者跳到更高的地方，如何巧妙的利用敌人的能力是通关的关键。游戏操作十分容易上手，摇杆移动小恶魔，X键跳跃，R




键攻击敌人然后使用它们的能力，用完了之后用方块键扔掉它们。有些地方还需要让怪物来攻击你，此时可以按圈键吹口哨引它们过来。

游戏的过程也比较舒服，没有多少“死亡惩罚”。因为你已经身处地狱，所以也就没有什么血槽之类的设定，毕竟已经没法再“死去”。最多就是被敌人推下平台，让你从上一个存档点重新开始游戏。幸运的是关卡中设计有大量的存档点，所以不会让你有太大的挫折感。

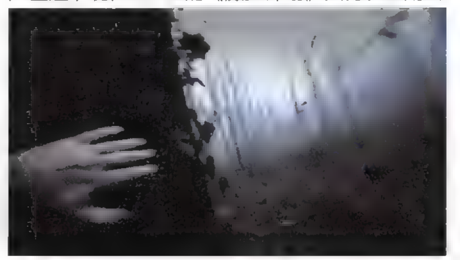
游戏一共有15个大关卡，除了要找到出口之外，也会有一些隐藏的东西。而且每一关通关的时间会被记录下来，这是喜欢挑战极限的朋友的最爱。总之如果你喜欢一款卡通风格的解谜动作游戏，《小恶魔大逃亡》是你的首选。

## 癫狂计划

（Hysteria Project）

- Sanuk Games
- 2010.4.15
- AVG

全动态视频游戏（FMV）在早年间是个很活跃的类型，特别是当那些以CD为游戏媒体的主机刚出来的时候，为了炫耀CD的大容量（相对于卡带媒体来说相当的大了），制作者把类似电影的视频放入游戏中，然后让你做一些选择，以此决定后面播放哪一段视频。这些游戏后来很快的销声匿迹，现在PSP上的《癫狂计划》又再次运用这







种技巧。

不同于早期那些纯粹为了炫耀视频而粗制滥造的FMV游戏，《癫狂计划》的视频所营造出来的恐怖气氛非常好。主角一开始被绑架，关在小屋子里。视频中关键时刻就会跳出多个选项，让你做出选择，你要试图各种引导主人公逃离这一切。有时也会要求你按下相应的按键，按错的话就有可能导致主角的死亡，游戏结束。视频一直都是以第一人称的视角拍摄，深夜里戴上耳机玩这款游戏也许会让你有身临其境的体验。

可惜的是相对于各种专业的恐怖电影来说，这个游戏的故事编得并不怎么出色，而且游戏完结时故事并没有完结，而是提示你“请看下集”，所以还得等制作人尽快的完成其续作。虽然故事短暂也让人迷惑，但如今还能体验一把早年流行的FMV游戏也算不错，而且游戏也确实能够吓到你，提供不错的恐怖体验。

## 怪兽（或许）偷走了公主

( Monsters (Probably) Stole My Princess! )

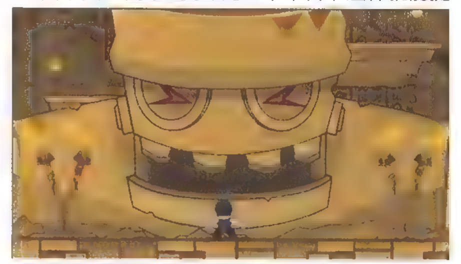
●Mediatonic

●2010.4.22

●ACT

这是一款诙谐幽默的游戏，从游戏名中就能够察觉到这一点。主人公貌似一个吸血公爵，不知道从哪里绑架来了个公主。公主好不容易逃离了他的控制，他却穷追不舍。公爵追击怪兽的方式很特别——利用平台往高处跳。这也是游戏最基本的玩法。

公爵在往上跳的过程中，需要注意的东西有很多。首先是速度，你要赶在怪兽到达关卡顶端之前，踹它三脚。而每踹上一脚之后怪物会加速往上逃离；同时还要注意尽可能踩遍屏幕中的所有平台，但不要重复踩同一个平台，这样就能提升COMBO值。COMBO值不但关系到这一关的得分，还会改变公爵本身的表现，让各种效果更加华丽。



游戏的操作十分简单，十字键左右移动，十字键下可以从平台上落下，X键跳跃。如果你只求通关，那很简单。但是故事模式中只有5关，很快就能打通。不打算挑战高分的话，这个游戏并没有多大的乐趣。而如果你是个追求高分的硬派玩家，就需要竟可能的完成 COMBO，此时游戏就会变得讲究技巧了。同一高度的平台先踩哪个后踩哪个，如何在攻击怪兽的之后，找到新的落脚点，有时还要故意往下落一格以踩到更多的平台。故事模式通了之后，“Score Attack!”模式将更富乐趣，大量的奖杯等你获取，各种幽默的剪报可以收集……



# 宅·基·腐之魂 ACGZONE

## 菅野洋子和坂本真绫来了，SMAP也来了

角川书店显然很重视国内的动漫市场，在国内建立分公司不说，近期更是加大了宣传力度。4月底角川文化出资筹划“隋唐史船再现”计划，使用最新技术还原了隋唐史船，定于5月8日由日本大阪出发，经过大阪港、吴港、五岛列岛，于6月11日达到上海。这项计划的主题曲由坂本真绫担当，制作人则是菅野洋子。她们也会抵达世博会，预定6月12日和大家见面。

另外已确认，日本超人气组合SMAP定于6月13日出席世博会乐迷会，门票不零售，采用预定的方式，先到先得。PG在此劝告各位想去看明星现场的朋友，虽然有机会看明星是好事，但一定要淡定啊！



## 初音新形象，外加VOCALOID2的5种新音声发售

甩葱娘初音貌似早就不甩葱了，甚至最近改变形象，从配合Miku Append上市的新造型模型来看，初音的新形象更加成熟漂亮，看起来就像长大了一样。

作为初音未来的真正灵魂，“VOCALOID2”这款软件最近追加了新的初音音色，名叫“Miku Append”。这套音色库包含5种音色，已经于4月30日发售，售价16800日元。不思进取是不行的，初音在大家的围观中不断改变，不断成长。也许这就是这个二次元形象能如此深入民间的原因吧？！




据业内人士称，这个版本的初音还是穿了内裤的，图片只是角度问题……

## “中国的各位朋友，你们好！”

常看日本动漫应该没有不知道角川书店newtype的吧?！4月底newtype官方网站（日站）上居然出现全中文的新闻，这情况绝对新鲜，到底发生了什么呢?原来《天降之物》《守护者猫娘绯鞠》《鋼殻之REGIOS》这三部动画片将在5月14日至17日，在深圳召开的“中国国际新媒动漫影视节”上举办宣传活动，动画片中的两个声优也会来现场搞活动。再加上官方用中文发消息，看来很重视本次活动。

貌似如此不和谐的后宫+肉片都要引进天朝了?稍有常识就知道不可能。有人说如果引进《天降之物》，只能放完OP接着放ED了（指中间内容全部删减）。而据消息人士称，这个动漫节就是光电总局主办的……对此深圳群众表示淡定；对于为什么大张旗鼓的宣传肉片，我们这些游戏杂志的小编表示不明真相。

（newtype官方宣传网址：http://newtype.kadocomic.jp/soraoto）

野水伊织（「天降之物」里扮演 拓胡）



中国的各位朋友，你们好！
初次见面！我是在日本作配音演员的野水伊织。
我在动画片「天降之物」里扮演拓胡、「守护者猫娘绯鞠」扮演九崎凛子。
这回要去中国了！
第一次去中国虽然有些紧张，但是迫不及待的希望能够早一天见到大家。
到时候还请大家多多关照。

## 山寨幸运星教你建设生态文明城市



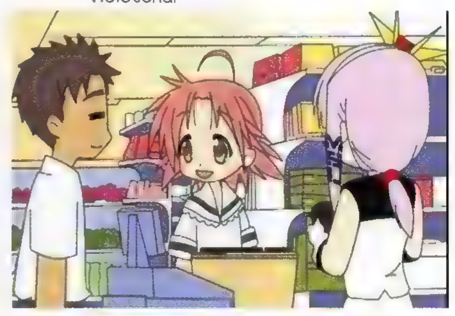

贵州省贵阳市要建设“生态文明城市”，致力环保，推广绿色健康生活，概念是好的。然后通过宣传册、漫画、动画、诗歌等方式，向市民宣传生态文明教育。于是出现了20集的宣传短片《文明生态小常识》，播放后大家发现脑残星“客串”，教你如何节约、环保地与自然融合，过上低碳生活。

本片在网上被传看，如今甚至已经远渡重洋，向国外“普及”生态文明教育……而在ACFUN网站上，本短片的制作人发表了如下讲话，为大家解释了传说中用100块钱做动画的原理，创造多快好省的新局面。

“导演要求2天一集，催得TMD又急，我只好拿接近主持人样子的脑残星当参考。这几天除了直播工作外新演播室那边天天被抓去调试新设备，下周整个直播栏目就要搬去新演播室开播……我TMD在台里面睡了两个星期了……你们能不能理解一下。如果有大把时间我肯定会把角色换成坛娘……就是说呐，我要好好画画肯定要先吃饱睡足有个好心情来画，这个东西只是我被催得黑化了的东西。麻痹，20集的动画一集才给100，当我是民工来着。原本我并不想做这些东西，只是好好干好自己的本职工作。不知道领导从哪儿听到我画画的事情就找到我来弄，我推辞假装说我不会用FLASH，只会画一张一张的东西，领导执意要求我来弄。于是我没办法就弄成了这种一张一张的图像，然后拿去给后期合成。如果我说我会FLASH就惨了，又要画动画又要合成配音……

在事业单位做事情，要低调啊。会的也要说成不会啊，不然事情多得做死你。我想当一个自由画手，而不是进一天300张的外包公司。还有两年而立了。追求的是工作的稳定而不是闯。在贵阳台干演播室的工作也是看到工作轻松，上一天休息一天。休息那天就可以做自己的东西。我给领导说能不能把我的工作停下来这段时间专心干这个，被驳回。又要马儿跑又要马儿不吃草。这就是一群比他们批判的万恶的ZIBENJIA还要万恶的ZIBENJIA的嘴脸。”

——violetchar



## 最近流行拍同人街霸电影？！

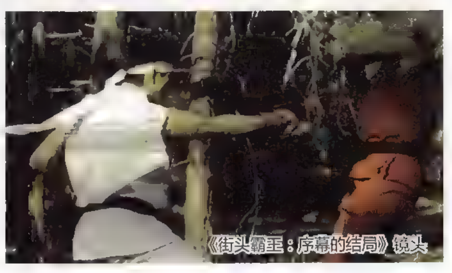
游戏改编的电影没几个好的，这已经是不争的事实。大多数导演为了国际化，或者说想把电影拍得更大众，非要把游戏原版内容改得面目全非。他们认为这样就能吸引非玩家来看电影了，而游戏玩家可能对改编题材感兴趣，也来看电影了。其实根本不是这么回事。

之前雷倒无数的《街霸：春丽传》就不提了，最近有一部Capcom授权的街霸短片出现，名字叫《街头霸王：遗产》。本短片会不会成为春丽第二呢？相反，目前这个视频被很多人称赞，有老外称它是“史上最牛街霸电影”，有人说Capcom应该投资给他们拍完整的电影。虽然片中龙的扮演者大叔了一点，但肯的真人确实很太棒！本短片的制作人叫Joey Ansah，他说自己是真街霸Fans，也认为别的街霸电影都是渣。他想做一部真正出色的街霸电影，于是联系了几个导演和制作人，还有什么VFX house Prime Focus特效公司负责后期。正在陆续放出一些片段，不知道能不能做成完整电影。

就在这个街霸短片放出的同一时间，另一部更牛的街霸同人电影“街霸：序幕的结局”放出，同样是龙和肯单挑的套路，虽然演员不如上面那个像，化妆也逊色一些，但打斗感激烈，力度也足。之所以说它比“最牛街霸电影”还牛，是因为本段视频预算只有400美元！用Canon EOS 7D拍摄，然后用一台普通笔记本电脑做后期，就弄出了如此惊艳的效果。希望电影大厂能够戒躁戒躁，向同人电影的认真态度学习，拍出真正好看的街霸电影吧。另外，对于拍个同人视频也撞车这事，个人猜测也许是超级街霸4的人气造成的。


《街头霸王：遗产》镜头1


《街头霸王：遗产》镜头2


《街头霸王：序幕的结局》镜头

## 《洛克人》同人片5月7日上映



一般来说同人电影只能拍一些片段自娱自乐，或者把别的视频编辑到一起，做个配音玩个同步。像本片一样，又搞视频宣传，又做网站的还真不多。本片是同人《洛克人》电影，5月7日公映。官网：http://www.megamanfilm.com

据说本片已经拍了3,4年了，导演Eddie Lebron甚至把片子发给Capcom，想看看官方的态度。Capcom说了什么不清楚，Eddie Lebron自己说Capcom鼓励他继续努力。目前本片还没上映，宣传片在网上被人们传看。看效果，本同人片没能突破同人片的水平。有人表示，5月7日是去看《钢铁侠2》的首映还是本片不好决定；有人看完预告片说，奥特曼没有压力了。无论是褒是贬，既然是同人电影，就不应该有压力，自娱自乐最高。

## 日本动画师收入少得可怜

最近有调查显示，从事日本动画行业收入少得可怜。具体是，Animators（动画师）的平均年收入是105万日元（相当于时薪298日元，约合3美元），而Artists （艺术）级别的也不过232万日元。较多是performers（大概是负责执行决策）能够达到333万，导演的收入是495万。同时这也是一个工资增长较缓慢的行业。据说20岁左右入行，一般只拿能拿到110万日元的年薪，到了30多岁，你大概可以拿到213万；到了40-60岁，你会达到自己事业的巅峰，有400万年薪的收入。

而继续坚持动漫产业的人，大多是抱着一份海贼王般的理想，不达目的不罢休。63%的被调查者表示，对动漫工作只是爱好，金钱次之。仅3.5%的人表示，对目前工作相当满意。70%的人表示，对目前的工资相当有意见。

#作为参考，东京麦当劳员工的时薪是1000日元（约9美元多）。



# 中国父母是如何把女孩子们逼成剩女的？

在上海北京连续办了几场“剩女”讲座，就我看到的一些问题跟大家分享。首先，定义一下什么是“剩女”？我从来不认为结婚是每个人必需要做的事情，很多人是不需要也不适合结婚的，但是我很肯定的认为每个人此生都需要恋爱，都需要学会爱和被爱。跟媒体上鼓吹的“剩女”定义不同，我指的剩女是——有爱的意愿，可是因为消极等待的态度、不良的家庭教育、狭隘自相矛盾的择偶条件，与爱无缘的恨嫁女。来参加“剩女”讲座的听众里面，不乏30岁还没开始初恋的女人！在我身边也有若干个这样的女性，单从外表上看她们一切正常，但是当我深入她们的内心之后，我发现所有被“剩”的女人，都是有原因的。

1、消极等待的态度

讲座一开始，我就问听众三个问题：找男人是你目前的头等大事吗？（一半人没举手）除了不做违法道德法律的事情，你愿意使用一切手段找男人吗？（只有一个人举手）你愿意为了找男人投入不必要的时间、金钱和精力吗？（只有几个人举手）

你看，“剩女”们嘴上都会说我非常想找男人，但是面对这三个问题，她们大部分都是回答NO的。可见，她们并没有真正把找男人当做生活中的头等大事来对待。她们不想主动地去做任何事情，借口是爱情是需要缘分的。什么是缘分呢？如果你以为的缘分是你在地铁里被一男踩痛脚，抬头一看——哇，就是他！（电视剧常有的情节），那你恐怕要永远地剩下去了。我理解的缘分是，上天给了你一个机会，而你及时看到了他，抓住了他。有很多嘴上嚎叫着要男人的“剩女”，眼里根本看不见男人。我在一个女人居多的公司给剩女做培训的时候，我说我一进门就看到了三个还不错的男人，你们居然都说公司里没有男人。她们很好奇地问，在哪里啊？我告诉她们，是她们的IT人员。她们恍然大悟说，啊，他们是男人啊！她们从来不把男同事当男人。当我告诉一个行政经理，其实公司里就属她接触的男人最多，她怎么都不肯相信。我说，你的各种供应尚啊——维护电脑的、来装修的、家具公司的、物业、快递公司……都是男的。她惊呼，是啊，他们是男人啊。她从来不把供应商当男人。

男人在哪里？“剩女”们总在问。我到处都看到男人，而她们怎么都看不到男人。在北京日坛公园的悠季瑜加做讲座时，我在第一时间看到了一个外国帅哥，穿着白色瑜加服飘过去。要不是我在主持讲座，我早就跟过去了！我跟剩女们说，海，看，有帅哥，她们大部分都没看见。我在机场候机的时候，不看报纸，我看身边的人，看到好看的男人就多看他几眼，也有就因此搭上话的，换个名片。我工作的商务楼里很多公司，我常在电梯里看到不错的男人，我跟剩女同事报告了这个发现，建议她们以联谊的名义去认识他们，从交朋友开始做起。她们觉得这个主意很棒，可是没有一个人主动去做，都等着别人先去做，她们享受现成的。还有，原来跟别人约好要去参加一个社交活动的，仅

仅因为下雨了、有点累了就懒得去了。永远有借口原谅自己不行动。最好用的借口当然是“工作忙，加班”。但是根据我的观察，剩女加班多正是因为没男朋友下班后没事做没地方可去，而越加班当然也就越没男朋友，恶性循环。

ATTITUDE IS EVERYTHING。我看到一个单身女的态度，我就能知道她在未来多久就能找到意中人。我一个女朋友以前28岁单身的时候很着急，但是她很积极，什么办法都愿意尝试。她跟我一起去参加一个朋友的婚礼，当大家自我介绍的时候，她说“我是XXX，28岁，未婚。”大家都笑了。大家也都认识她了。我看到有男人过来跟她搭话。几个星期以后，她跟朋友去打羽毛球，在那里碰上了她今天的老公。她并不很能打羽毛球，但是只要是能认识新人的地方她都去。

我以观察员的身份参加过很多次的单身聚会，发现很多单身女去了等于白去。她们都很会打扮，但是态度很恶劣！要么是双手抱在胸口，站在一边当壁花，跟谁都不主动说话，要么就是几个女生挤在一起，嘁嚓批评在场的男人，好像生怕他们听不见似的。

2、不良的家庭教育，迟迟不能断奶

之前我在BLOG上写过"父母家太温暖,找男人没动力"。有相当部分的剩女是这样的，只要没结婚，哪怕30岁，35岁，40岁，还跟父母住在一起，永远住在一起！她们被父母照顾得无微不至，她们在家里的身份永远是“女儿”，而非一个独立的单身女人。所以我说，她们在法律上是单身，但是在生活方式上不是，她们已经跟她们的父母结婚了！

一个真正意义上的单身女人，就要从自己独立居住开始，不需要买房，租房甚至是跟人合租都好。在讲座上有个女孩子听到我这一观点，睁大了眼睛问：“父母有房子还要自己花钱住出来，这不是浪费钱吗？”我苦笑说，人生不是这么算的，人生需要很多必要的浪费，有很多节约会导致灾难性的结果。还有个女生，家和公司之间的交通要两个小时，为什么不在离公司近的地方自己租房呢？为什么要把时间浪费在上下班路上呢？如果你家还住在偏远的地方，离市中心很远，周末恐怕你也没什么兴致出门了，也就宅在家里了。

男人在哪里？男人可能在任何地方，但是绝对不会在一个地方——你家里，你和你父母的家里！所以，剩女们一定要走出家门。想想吧，你跟父母住，到了晚上十点他们就不停地来电催你回家了，就更不要说某个心仪的男人送你到家门口，可以请他上楼喝一杯，甚至一起过夜了。

人跟动物一样，在求偶期就要发出自己的气味，眼神里要充满对异性的渴望，这样异性才能接收到你的求偶信息，才会来接近你，这就是招蜂惹蝶。那些长期跟父母住在一起的剩女，脸上无不洋溢着安详的神情，因为被照顾得太好了，也不寂寞，眼睛里没有渴望，所以常常被男人误读为已婚妇女！我就曾把一个没有男朋友的单身女同事误读为孩妈。因为她真的很象啊，她的气质，她的气场，真的很象。

很多剩女都是从小听父母话的乖乖女（尤其以上海为重灾区），大学不让恋爱，毕业工作的头两年也不让恋爱，有个男同学塞个条子，父母都会兴师动众。可是一到了女儿25，26了，父母就急了，就要问她你怎么还没有男朋友？就要张罗介绍相亲了。在他们眼里，谈恋爱是不用学习的，是像开水龙头一样，要关就关要开就开。而且，他们的观念里谈恋爱都是要一次成功，不然就没有必要谈。所以，中国剩女的青春特别短，22岁还开不了，一到26岁，就被剩了！

剩女们的消极态度，也是跟父母的不良教育有关的，在她们父母年轻的年代（70–80年代），是很难被剩下的，因为政府不会让你们剩下！你看，每个单位都有工会，妇联，团委，他们的一大工作重点就是帮助单身男女找对象——钢铁厂和纺织厂联谊。居委会的干部们也都兼红娘，哪家哪户有单身的，他们都不会放过。所以，在那个年代，一个女孩子只要乖乖呆在家里，自然有人会来提亲。而且，在那个政治高压的年代，个人没有什么自由，今天80后的父母们，大都没有经历什么象样的恋爱，无非是为结婚而结婚，凑合过，婚后不好 也忍着不离。婚前性行为就更少了。那时，男人只要“老实”，女人只要“贤惠”就一定能结婚。反正大家都一样的穷，没什么好挑的。可是今天呢？如果时光倒流，让80后的父母们变成年轻人，我相信他们面对如今这么复杂的社会环境非晕菜了不可！

今天，男男女女都有了很多选择，很多自由，可就是因为选择太多，更需要你自己有判断力和做决定的能力。不要再以为你们的父母能指导你们怎么谈恋爱，怎么结婚，怎么过日子，他们能给的主意都是馊主意，都是只能在他们那个年代使用的规则，对你是一点帮助都没有。想一想吧，你的父母这辈子经历过几个男人/女人？90%也就一个。就像他们今天不能指导你的职业规划一样，他们早就无能为力了。

而恋爱结婚一定是两个成年人的行为，如果你至今还是个26岁，30岁的男人，你就不要期望你会有什么美满的爱情和婚姻了。幼稚的人怎么能进行成熟的游戏呢？

3、狭隘的自相矛盾的择偶条件

之前我写过"你对男人的要求是否自相矛盾"的贴了。每次讲座中让剩女写下她们的择偶条件，都能写满一大面墙，所有对人类的美好形容词都用上了。如果完全符合的话，那这个男人一定是上帝！我常让剩女们好好分析下她们开出的条件，是否可能在一个男人上同时具备，地球上是否存在这样的物种，比如：

一个男人要浪漫、幽默、性感，有魅力，同时又要对我之外的其他女人完全绝缘。一个男人要事业有成占据高位，同时又不能太忙常常在家陪我看电视。一个男人要听话、恋家、会做家务，同时又要有远见卓识、有魄力、能被依赖。

如此这般的自相矛盾还有很多很多。究其原因，首先剩女们经历过的男人不多，最厉害的是30多岁还从来没有恋爱过呢。男人是什么，从生理结构到心理结构都不知道，只有自己瞎想了。还有，不清楚自己真正的需求是什么，不懂HR找员工和女人找男人有什么不同。不是在找相爱的合适的人，而是在找成功者，但是我相信成功者对剩女是没什么兴趣的，现实就是如此残忍。

我对剩女们的总结发言就是，打破一切条条框框，挖掘自己内心真正的需求，而不是泛社会化的成功论，撒更大的网，不拘一格降老公。

4、苍白保守的生活方式

有很多剩女从学生时代开始就是两点一线的生活方式，大学也是走读每天回家，好象是在上高四高五高六。工作了还是两点一线，只不过把学校换成了工作单位。朋友就是中学大学的小猫几只，出了校门好像就丧失了交朋友的能力了。

很多中国人的生活都是如此，只有家庭生活+职业生活，完全没有非常重要的社会生活，没有社交。剩女们都习惯把生活圈子小的原因归结为“因为我的工作特性，所以没有社交”。请问，什么职业是有社交圈的呢？我一直在时尚行业工作，包括公关、市场、时尚杂志，这是大家眼中最应该有社交圈的行业，但是，我可以负责任地告诉你，这是个剩女特别高的行业。因为，从业者80%是女人，同事客户供应商都是女人，好不容易有男人了，闹不好还是同性恋。在这个行业里，如果不是你努力开拓出去建立自己的社交圈，你也是没有社交的，只有工作。

剩女中不乏世界500强中国公司的职员，她们有个错觉，以为自己在世界知名的大公司打工，自己也就很international了；如果在上海的恒隆广场上班，自己也就很高级了……其实，她们的生活方式简直跟她们母亲那代的纺织女工没什么两样。上班是只管低头拉车，不管抬头看路；下班是马上回父母家，目不斜视，每天午饭带妈妈便当，如果不结婚哪怕到35岁也跟父母一起住。

其实，社交圈跟职业没有关系。如果简单地把工作中打交道的人多就定义为社交多，那么医生护士警察就该是社交最多的人了。剩女们抱怨圈子小，是因为她们以为圈子是不用她们自己努力建立的，是老天应该送给她们的，或者是工作就应该附加送给她们的！朋友是绝对需要精力时间甚至金钱投入的。想想你每周有多少时间投入给工作，你又有多少时间投入给交朋友，找男人吧。很多剩女的回答都是——零。什么都不投入，男人怎么就会从天下掉下来呢？

剩女们交朋友目的性太明确，都希望一枪命中，第一面感觉不像是老公人选就要毙掉，完全没有从陌生人到熟人，到朋友，到date（一起吃饭活动没有亲密行为），到恋爱关系，到性关系，到真正考虑结婚的对象这样的过程。所以，朋友也就很少。其实，在确立正式的恋爱关系以前，异性朋友多多益善。就算你百里挑一，那也得先有那个“百”的基础啊，不然你“一里挑一”，“零里挑一”怎么挑啊？我跟剩女们说，你得先学会怎么交朋友，然后才能学会怎么交男朋友。男朋友不就是从朋友里来的吗？

5、把爱情当童话，受挫力差

我女儿4岁时要求的生日礼物是一件白雪公主的公主裙，再过4 个月她就5岁了，生日礼物她已经想好了——睡美人的粉红公主裙！一直到9岁生日，她可以拥有DISNEY六大公主的所有裙子，DISNEY的服装店里都有。她说等她穿不下了，要留给她女儿，她将有一对双胞胎女儿叫方方和圆圆，还有一个儿子叫马拉松。（真能生，比她妈还厉害。）她最爱的动画片就是DISNEY的公主系列，最近又迷上了芭比公主，并做了如下总结：每个公主故事里面都有个坏后母，公主都很美丽，哪怕是穷姑娘穿得也像公主，都有个骑白马的王子，最后王子公主过着幸福的生活。好在现在DISNEY动画片也引入了现代价值观，公主也常在关键时刻救王子。我常想，我女儿到了几岁会知道还有戴安娜那样的悲惨公主。当然，发公主梦是每个小女孩的特权，我非常坚定地跟我女儿说，你就是公主啊！

很多剩女到了25岁，30岁，还不能从童话公主梦里醒过来，她们对爱情没有体验经历，只有想象。一旦初恋失败，就痛不欲生，然后彻底否定男人，否定对爱情的追求。最雷的一句典型话就是：爱情太伤人，我再也不相信爱情了，嫁个有钱人算了！（好像门口有一排有钱人等着她似的。）其实，她遭遇了什么事情呢？不就是恋爱失败吗。这要是发生在18岁，19岁，就像我当年在大学的女生寝室，我们轮流地因为失恋躺在床上不起来“绝食”+哭泣，顶多饿个一顿两顿也就撑不住了，然后室友递一块毛巾过来，擦擦眼泪，该干嘛还干嘛。而对剩女来说，初恋发生在25岁，26岁，30岁，甚至33岁，那么失败对她们的打击就无比大，她们会把那点痛苦无限放大，好象世界末日来临。

这就象小孩子开口学说话，学走路，如果到了岁数还不会，家长就会着急，怕孩子不健康不正常。而且，过了该会的年龄，小孩学说话走路会更困难。但是，很多剩女的父母一手导致了她们的发育滞后。在几次讲座上，都有30岁还没恋爱过的剩女，她们的发问让我哭笑不得，她们对男人可以说连常识都没有。我甚至觉得当我提到性这个字眼的时候，对她们简直是“儿童不宜”。有一女说理想的男人是SOUL MATE。SOUL MATE可不是一般人能得到的，首先你自己得有SOUL，你没有SOUL哪里来SOUL MATE。而且，SOUL MATE常常不是生活伴侣，引入婚姻就是一场灾难。女人享受SOUL MATE最好的年龄就是20-30岁，纯恋爱不考虑婚姻。但是对剩女来说，她以为的SOUL MATE就是公主和王子的童话，童话梦不醒，她们也就永远停留在对男人的无限想象中。

文/佚名

New

# WELCOME TO PG BAR

来信地址：北京100096-025信箱
邮编：100096
掌机迷（收）




天一热，展会就多起来。据说全球有3大游戏展：泥轰的TGS、米国的E3，我朝的CJ。咱不说第三个，前两个比起来，去泥轰的难度低一些，但掌机玩家似乎不太关心这些展会。我原来以为，掌机游戏一般比较小，比较简单，知名作品翻来覆去就那么几款，关心程度自然低一些。最近重做PG发现，主机种类少也是个原因。家用机毕竟有3台，呈鼎足之势，而掌机只有两个（经典玩家一般都不把iPhone当掌机），风格又完全不同，自然缺少竞争，关注点也就少了很多。所以今年的TGS在网上看看直播，咱就不去现场了（其实我没机会去TT）。（本期主持：剑纹）

前两期PG吧上登了一封来信，某人问日文名怎么取，口袋给解释了一番，起了一个日文名。结果4月中旬，又有人发来伊妹儿问日文名的事。口袋表示以后可以在杂志开设取名栏目，由她专门负责给各位读者解忧，“有困难找Police，想取名找口袋。”做一个大家喜闻乐见的取名大姐姐。

请问“婧”字的日文怎么写？急起呀，直接发邮件过来吧，谢谢！（nwillnwp）

口袋：妹妹，日本语里就没有婧这个汉字，不过婧的汉语意思是“苗条美好的样子，也指美女”，所以干脆就取“美女”吧，日本语发音是びじょ，有一种植物叫做“びじょざくら”，美女樱的意思，很漂亮的草本植物哦，开花有深红、粉红、紫、蓝等颜色，5个花瓣。

## 全新调整，攻略独立

这期杂志进行了一项比较大的调整，就是把所有游戏攻略都放在杂志的后半部分，前面是各种栏目。这样做是为了方便大家阅读，不会被各种穿插在栏目中间的攻略迷惑。要不没怎么看过PG的新读者会说，咦？这个栏目还没看过瘾，怎么冒出来一个攻略？

当然这也是不少读者提的意见，调整之后舒服一些吧？

# Reader's VIOCE 读者信件

啊，我又来啦。貌似四月的PG薄了许多，拿在手上还以为买到了山寨中的山寨的PG呢……貌似又多了一个X编呢。好了，交出你的Q号吧（不像某人要全体的，我就要你哦）。作为纯正的毒素党，还没有一台真正属于自己的平射炮的说。别看来看去了，要的就是你PSP……说点正经的，上期的PG看到自己的名字还有那一封奇怪的信，囧矣。吾名ZXZ•BOKU，与酶一样有专一性啊，掌吧，37以及其他的ID基本都用这个的说，而那个つづく的意思就是以后还会给PG写信的说（没完呢）。原来这期的PG BAR是剑纹主持的啊，那个雪人时期的PG BAR叫雪人聊天室而风林老大的是POCKET专业户。貌似雪人还多次爆自己以及飞月的照片好邪恶的说。还有就是我认为OG应该回归问答无双（就像电软的龙哥热线一样）这种超人气又实用的栏目。还有就是边角栏了。至于彼者的主义这些栏目貌似很少的说，不过PG还在成长啊，希望能更牛X的说。再做一次宣传吧掌机游戏群107501763等待你的加入。还有就是5月的玩家谈结束了没，小弟想参加。可以的话这一两天把问题给我吧。雪人聊天室貌似经常收入一些诗词，今天我也来写一首来做为PGBRA写诗的第一个小朋友吧。

**一二五**

**忆PG——散落的众编**

七载PG，群杰无觅岚枫处。方寸天地，风流总言著子飞雪月（1）。帝都犄角，寻常旮旯，阿蛮KEETYL在何处？想当年，暗凌月莺，心有宏愿展翅（2）飞。小侃娜卡，天意方舟，赢得风林注目。一二五辑，望PG叹，翔武八房无。宫本露脐，库巴剑（3）狼，一群猴子唆菜。吾呐曰：玩转掌机，没我不行。

（1）飞雪月：雪人飞月，早期的老大哥老大姐。

（2）翅：凌羽。

（3）剑：名词活用做状语，向狼挥剑。

（ZXZ•BOKU）

**PG**■ZXZ•BOKU是老朋友了，最近又发来伊妹儿。这期还是我剑纹接客，下期换人。以后PG吧不固定主持人，能常驻PG的X编，采用轮流接客活动。努力让大家花一样的钱，每次享受不同的服务。

上期你写信最后留了一个つづく，咱家没啥文化啊，还以为是第二个笔名呢……就算你留一个英文单词，或者形如这种造型—— "قمال س لل عع"的诡异单词，估计我都会误以为是笔名。囧就囧吧。

说到栏目设置，你说的问答无双确实暂时没了。原因很简单，新PG刚出几期，需要再出几期缓一缓。目前来信少，问题就没那么多。总不能X编们自己编问题，然后自己回答，搞自娱自乐吧。边角栏差不多也这个意思，希望过几期来信多了能恢复吧。玩家谈基本就是大号的“彼者的主义”，能让参加的朋友一次说到吐，过几期都不想再上栏目……所以每次联系各路玩家时，他们都对巨大的文字量表示鄙视。

诗写得不错，没想到ZXZ•BOKU你还是个湿人啊。你给PG提供的掌机问答题收到了，5千多字的题目全放上来，估计也没多少人能耐心看完答完，本期放出初级篇选择题，看看反响如何，答题得抽奖机会，赠送奖品。（具体活动见右页最后的活动说明）

つづく

小弟高三，就要毕业了。看PG有几年时间，不知道上了大学会不会继续看。打算考外地学校，到时候背井离乡就可能不方便买杂志，或者生活发生变化玩游戏少了，也许就不买杂志了。

想问问你们，是不是高中生给你们写信的最多呢，我发现PG吧里很多高中生，还有初中生。难道成年人玩掌机的这么少吗？如果方便的话，还想要你们小编的QQ号，以后方便联系，有时间还想给杂志投个稿子什么的。

（沪江英）

**PG**■沪同学你好。对于上了大学看不看PG的问题，其实没必要纠结，我们也没答案。到时候方便买就买来看看，不想看了就不买。如果不方便呢，现在购物手段多，快递到得了的地方，网购也不错。还是生活最重要，如果一本杂志成为负担，就没什么必要了。

高中生回信多很正常，天朝的高中是最痛苦的

人生阶段。大家想苦中作乐，找点乐趣，回个信啥的丰富一下课余生活。有些高中生朋友能用网络发邮件，或者和我们某些人在QQ上聊过，然后还是写来纸信慰问，无非就是无聊嘛。还有就是兵营的读者来信也不少，有人信中说，如果不看杂志已经快忘了PSP是什么。感觉大家都水深火热的，多保重吧。

成年人玩掌机的肯定不少，看杂志的也占一些比例，不过回信的少，因为很多人天天抱着电脑，更习惯网上联系。小编们的QQ号暂时不在杂志上公布，有人已经加你了，多联系吧。祝你高考成功！

这个……反正现在我是不知道怎么开始这封信了。自己好歹也算是创刊时期就开始买PG的，前不久停刊的事情闹得整个网络沸沸扬扬。可惜错过了重生PG的第一期，不过入手了3、4月号之后心情一直都很激动。当看到了很多熟悉的名字出现，甚至是从来没有想过还能看见弥可的名字，不过这次不管怎么说，PG算是重生了。

老PG时期书买得很多，不过信倒是真的没寄过，借着这次重生的机会倒是一定要好好写写了，首先感谢剑纹，我现在都还记得以前你说的希望读者看到你的名字能想到“火焰纹章XX之剑”，还记得以前关于你的吉他演奏的那些漫画。总之PG能够重生还是得益于你吧，那么就向你表示感谢了。说老实话现在来看见这些熟悉的名字，突然才发现已经过了好长时间了。有时候还是会不经意去怀念过去的那些日子呢，现在好像总是感觉缺少些什么，不知道究竟是当年的那些朋友，还是当年玩游戏的那种感觉，反正现在发现能吸引自己注意的游戏真的是越来越少了，是不是很可悲呢……

4月号看了，首先想问一下怎么只有160页啊，有点意外呢，不过看到这个页码还是想起了最艰难的5.8元时期啊……是要赶着出刊还是怎么说……

另外看着现在好像比较缺稿件吧，那我看看过段时间能不能帮忙弄个专题什么的，另外玩家谈也比较想参与，感觉这个栏目做的挺成功，至于自己的资历嘛，现在年龄16，玩龄有12年左右吧，从小属于受父母影响类型的。父母是个体经营商，原来也经常到沿海地区，特别是父亲比较容易接受新事物，所以小时候能接触到FC和SS也全得益于父亲吧。玩掌机是从小学一年级就开始的了，喜欢的范围比较宽泛，硬是要说有什么阅历的话，PMGBA某区版主能算一个吧……

总之希望新生的PG在今后的道路上能够少一点坎坷，无论到了什么时候，我们这些老读者都会一直支持着PG的，嗯，就这样。

(最爱1017)

**PG■**其实我也不知道怎么回信，感谢你的支持吧。

随着年龄的增长，生活的改变，玩游戏的心情都会减少。你看，丫岚枫已经几乎不玩游戏了，开始我俩还说回来做PG，结果丫不玩游戏，只能我自己来。弥可去新浪了，有机会找她回来客串。不过像你年纪轻轻，才16岁就一副饱经风霜的沧桑，等二三十岁还得了，不应该啊。年轻就应该有朝气，不爱玩游戏了就不玩，找点别的事做，照样可以找到志同道合的朋友，没必要勉强。至于可悲就更说不上了，哪有那么严重，要是你觉得可悲，岚枫都可以去死了，或哈哈哈。

家庭影响很重要，你能这么早接触游戏应该感到幸福，应该有优越感才对。不信你问问，很多玩家还躲在被窝里偷偷摸摸玩GBA呢。像我们小时候家长不让玩游戏，有的偷偷玩游戏还挨打，都留下心理阴影了。不过，能随便玩也要有节制，自我控制一下，不然容易玩腻的。你不会是因为这个觉得游戏没意思吧？那就改变一下，固定每个星期只能玩一天，看你对游戏的感觉能不能回来。这期玩家谈你已经上了，以后常联系，欢迎来“搞”。

## 答问卷，寻找遗落的掌机迷

当你翻到下一页的时候，千万别以为杂志印错了，印厂把某张学校试卷混到了新PG里。这是ZXZ点BOKU同学给我们寄来的掌机问题考试卷。为什么是第三辑？因为以前有过一和二。

为了让答题有意义，我们提供了微薄的奖品，如果你能全部回答正确，又没有其他人和你一样，那么我们将直接赠送你两个包包奖品。如果答对问题的很多，那么将进行答题后抽奖活动，奖品数量为5个。假如没人能答对，将选择答对问题最多的抽奖。

在此感谢奖品提供者 悠果品牌
悠果官网：http://www.yogostyle.com

# 掌机游戏问答第三辑———寻找遗落的掌机迷

## A级 初心者向

出卷：ZXZ•BOKU　　审核：口袋

一 选择题（本题共30小题，A级15题，每小题2分）

## I卷 选择题共30分

1.口袋作为千万级的的游戏，带给了大家快乐的童年，也拯救了日薄西山的GB。那么，问：GB版的口袋妖怪蓝中，可以在一条河边遇敌，遇到一只乱码（马赛克）怪（LV100~255不等），这条河在哪一个道馆右侧？
A.水系（2）　B.火系（7）　C.电系（3）　D.草系（4）

2.牧场作为MMV的王牌创造了许多的辉煌，作为一大RPG有着许多的Fans。问GBA版的牧场物语矿石镇的伙伴们在矿中可以砸到一个黑色的树枝状的矿石，这个矿石是？
A.亚历山大石　B.钻石　C.贤者之石　D.秘银

3.火焰文章可谓任天堂旗下的一大摇钱树，乱数便是这个游戏中的终极奥义了，游戏中也有许多令人津津乐道的秘技。问：GBA版的火焰文章封印之剑中有一关，盗贼混乱时可以由CPU控制，盗得一个正常途径无法获得的道具，这个道具是？
A.火龙石　B.龙石　C.至高之光　D.复活杖

4.GBA火焰文章圣魔之光石中哪一个加能力的道具无法在道具秘密店中购得？
A.圣母像　B.疾风之羽　C.龙盾　D.靴子

5.光荣的SLG一向有着很高的人气，光荣饭也不是一点点的多哦。问NDS大航海时代4中有一个霸者之证的迷之小物要在本区域的一个小村庄中获得，这个迷之小物对应的地区是？
A.东南亚　B.地中海　C.非洲　D.东亚

6.恶魔城20年一如既往的城上，一直复活一直被抽死，100年一次，悲剧啊。问：GBA恶魔城 晓月圆舞曲中要获得NO.082非空鱼的魂要使用什么魂才可以？
A.NO.086杀手斗篷　B.NO.073大恶魔　C.NO.041时空魔导士　D.NO.042女武神

7.机战......是男人就应该开渣古啊。以下那一款全部使用眼睛厂原创的机体？
A.机战D　B.机战J　C.机战OG　D.机战MX

8.下面哪一个周边没有在GBA/GBA SP上出过？
A.摄像头　B.电池仓　C.外接直流变压器电源（对应主机）　D.电影卡

9.大家注意了，有什么奇怪的东西混进来了？
A.GB　B.GBA　C.GBM　D.GBE

10.又有什么奇怪的东西混进来了？
A.DSlink　B.EZ4　C.TTDB　D.EZ5i

11.GBA记忆棒2代月光宝盒内置修改器用的是几进制？
A.32进制　B.16进制　C.10进制　D.2进制

12.三国......是男人就要玩三国，看三国，还有.......问：三国志DS1中柴桑的特产获得条件为倾城美女配下，这个倾城美女是哪个？
A.貂蝉　B.小乔　C.孙尚香　D.东施

13.以下哪一个不是游戏类型的英文缩写不属于游戏的类型的英文缩写？
A.NPC　B.ACT　C.RPG　D.RTS

14.下面那台主机的质量最大？
A.NDS　B. NDSiLL　C.PSP1000　D.PSP go

15.MH PSP上销量少有的突破百万的游戏那么，下面的MHP2G中的素材不同于其他的是？
A.绯鸢石　B.云鸠石　C.王族圣甲虫　D.幻蝶

奖品说明：参加本次答题活动者获奖者，则有可能获得一款主机收纳包。奖品为悠果品牌最新主机收纳包：纤华（上图）和致朗（下图）。获奖者可以任选其中之一。

纤华：PSP主机收纳包
致朗：PSPgo、NDSi双用收纳包

May

# Editor's

~小编之页

## 硬核

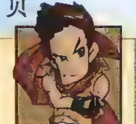


今年北京的天气很神奇，按原掌机迷老编辑猴子的话说，“今天的春天也就劳动节那3天。”一到春天气温转暖，有两样东西开始闹腾了。一个是柳絮，漫天飞舞。我小时候在南方从来没见过这么神奇的景象。北京市区里都特别严重，我五一出门买饭吃，一走到大街上还以为哪又出冤假错案了；还有一个就是蚊子。4月天冷的时候在室内蚊子就很多了，不过估计当时都属于有气无力的状态。到了5月能量上去了，蚊子一只比一只狠。一天下来浑身上下都是红包，我可是穿的长衣长裤啊。现在左手食指的背面中段就被咬了一大一小两个，好像纹了一个地球一个月亮上去。

[illegible]minis的推荐专题，起标题的时候剑纹说不如叫《不可忽视下载》，我说“下载”这个词在我们这种环境下很难表现出minis的特点，普通的光盘版游戏咱们不也“下载”么？结果他说“所以这[illegible]伙抽他。说到正版话题，这里给大家来[illegible]就是好几十张。当然，他是“批判性的玩”，这一点需要明确！口袋姐是PS3[illegible]后却发现没想玩的游戏，最后又弄了台PS3，强制进入了正版玩家行列。我是属于见识过Xbox360三红和一红的人，后来新买一台为了保留官方的保修，一直坚持买正版。结果就是很多游戏要去蹭剑纹的机器“批判”一下。

买xbox360和PS3正版游戏的人有很多，PSP正版玩家的数量也在增加（比较尴尬的是任天堂的两台主机，你想买正版市场上还不一定有呢）。所以我感觉咱们正在慢慢接受正版，心态[illegible]平之后我们跟老外的观念也没啥区别。还没有独立经济收入的学生读者们别急着瞪眼，正版是贵，但现在也有二手游[illegible]钱。心态放平，一切都好说。而且现在也应该慢慢的转换观念了，省得以后抓[illegible]至少正版的很多内容你没办法体验到，[illegible]

## 剑纹



五一放假前，我往窗花外把头，发现北大操场上正在练方阵，看来春季运动会要开始了。春天我印象最深的两件事，一是春游，二是春季运动会。春游发生在小学，当时我们学校每年都组织一次，我有印象的就参加了4次，都是欢声笑语的美好记忆。春季运动会的记忆在高中，大多是囧事，始终放不下。

先说春游。记得从小学3年级开始，我们学校负责来回的车费，吃的东西和一些额外花费让学生自己带。当时我觉得这事挺无聊的，那时没掌机，我又怕老师，不敢说不去，只能随大流去了。在公园中逛一逛，和关系好的同学聊聊天，花钱玩点巨贵的东西。当时觉得无聊，现在却变成了美好的印象，觉得人多挺好玩的。

小时候我家住在天津静海县一个农场，环境极好，四周都是庄稼和池塘，基本设施齐全，比农村发达，比城市舒服。我们小学正好在果园前面。我和承包果园的沧州民工是老乡，每天下午上课前，我都可以去果园转一圈。在那里，我看了人生的第一本黄书，近距离看见了传说中的大麻（他们用塑料温棚种了一些当药用，止疼）。高兴了去摘些苹果上课吃，或者抓条水蛇或水蛭（俗称蚂蟥），拿到班里吓唬女生。还带过几个同班男女同学去果园探险，多年后和他们说起这事来，还颇为自豪。我知道果园中唯一一棵核桃树，和唯一一棵沙果树的位置，没事就去看看果子熟了没有。我还跟承包果园的老乡学会了给果树打农药，和下池塘游泳抓鱼……

以前总以为长大后生活更无聊，所以怀念过去。现在想想，春游的记忆大概和果园混合了，因为有一些相似的地方。而高中时的运动会就是悲剧了。

一上高中就荒废了运动，学校也把体育课占了上主科。高一一年没锻炼，有时间也闷在家里打PC游戏了。高二那年居然要参加学校运动会，班长有名额，非要我跑3000米，我说跑不了，但不太好意思拒绝，最后还是跑了。结果倒数第一，累得差点吐血。现在还记得当时跑下来，回到观众席路上的囧状。

现在天热了，看着旁边公司的朋友经常去打羽毛球，可惜无法接受每小时100元的场地费用。有空我还是独自骑行吧。

# Voice

## 平射炮



我从小就不喜欢历史课，高中历史会考还得了个D，因此算凑齐了ABCD，我当时根本不在乎，还觉得ABCD四个成绩凑齐很强大……就像其他一样，通常喜欢一个东西不需要理由，但不喜欢的理由随便就能找到很多，比如我号称信科学（当然以前还没有春哥。春哥和科学不矛盾，你知道的），不相信书写的历史；加上高一那年狂看不和谐的书籍，知道了“历史是胜利者书写的”等等，当然还看了《1984》《动物农庄》等科幻小说，加上年轻爱装13。可想而知，心理“扭曲”了。

没想到我还有救，前段时间偶然看了袁腾飞老师的历史课实拍视频，我发现自己居然也可以喜欢历史。袁老师知识渊博，脑子快，讲历史有一套，绝对的极品老师。我长这么大，总算见识到传说中的寓教于乐了。有人说他是易中天+郭德纲的合体，加号前面那个人我不了解，没看过他的节目。加后者肯定是没问题的。虽然有时候也觉得他在扯淡，不过我还是相信。历史有很多说法，我不是搞研究的，总要相信一些说法。袁老师都能让我这个会考历史得D的人对历史感兴趣，自然我是能接受他的传授的。

每当看到这种好老师，我就想，为什么我上学的时候没碰到这种老师呢？这不是把我耽误了么？我上大学时听过老罗的课程录音，像什么“真的猛男敢于面对惨淡的人生”、“彪悍的人生不需要解释”等等，直到今天还记得几句语录呢。教英语的教到了做人层次，也够可以的。然后是郭德纲，他现在还很火，频频露面，一年挣个几千万。相声穿插演讲是他的风格，像什么“高雅不是装的，孙子才是装的”、“单凭好事，莫问前程”等等，他的相声一直在提倡道德。无论是老罗还是老郭，他们都希望在潜移默化中给旁听者传输一些东西，提倡一些精神。当然，这么做，反对者也多，肯定招来很多负面的声音。这就看个人了，是想默默无闻按照教条讲课，还是尽力做出一些不同的举动，不担心后果。

最后，作为新人是不是应该介绍一下自己呢？没必要，过几期就熟悉了。上面的头像看不全，放出小编全身玉照，低调的拿着雷背着枪。

## 口袋



首先要庆祝世博会顺利开幕，园区里相当壮观，估计转上一星期也不一定能把所有场馆都看遍的，可惜观众远远没有预期那么多……不过最近可以看到很多老外，大家都觉得我国很有趣，上次在8楼遇到一群日本观光客，她们向我询问中文“朋友”应该怎样说，我告诉她们发音是“PENG YOU”，她们发了好几次也不正规，后来突然有位客人恍然大悟，说：“朋友的发音和【ペンよ】（钢笔哦）非常相似哎！”结果客人们按照她的建议，竟然都可以正确发音了囧

话说这个月好玩的游戏实在太多了，口袋深陷“打游戏-写稿子-打游戏-吃饭-打游戏-睡觉-打游戏-破解-打游戏-翻译”的怪圈，久久不能自拔。母亲节给妈妈买了化妆品，结果一照镜子——发现自己竟比她更需要化妆品，因为黑眼圈格外显眼ORZ

前几天乐园群里的朋友突然发了一段快男成都赛区的视频，口袋一下子就迷上了著姐！只有著姐才是口袋的偶像！以后什么春哥曾哥的，一律靠边站吧！信著姐，通宵写稿不错字！信著姐，6.20系统不杯具！信著姐，杂志销量破千万！（众小编慌忙拦住振臂高呼的口袋：淡定，淡定！）

另外前几天逛某论坛，看见乙女游戏发布后很多玩家指责“有那个时间还不如多汉化些大众游戏呢”……对于这一点，口袋表示无法认同，其实大部分游戏汉化工作者（尤其是翻译）都是因为对游戏本身有好感才会去做，虽然过程十分痛苦，但自己喜欢的游戏汉化出来之后还是蛮开心的，就像很多玩家对机战系列有爱，很多玩家对口袋系列有爱一样，女孩子么肯定喜欢乙女向的游戏了，为什么要指责我们呢？而且男性玩家大可以拿这些乙女向的汉化游戏去送给喜欢的女孩子啊，这样大家都开心，多河蟹呀：）

最近比较开心的事情是游戏大井喷，完全不会发愁没有可玩的东西，比如《合金装备：和平使者》、《勇者斗恶龙怪兽篇2》等等。也就是说，不亦乐乎？

最近比较郁闷的事情是某网站竟然收罗了汉化圈的败类破解，这位破解以前曾经多次剽窃他人成果以及疯狂增加广告而著称。也就是说，多加小心？

文/剑纹

# 朱港：那些开游戏店的往事

朱港是我高中报名第一天认识的人。他可不是我的同学哦，而是一家名为"新世纪"的游戏小店的老板。那天报名结束，傍晚我们同宿舍组队去逛街。当我听到一个电器店里传来电子游戏发出的火爆声音时，就和同学们分散，进去围观。从这天起，一个身体有些浮肿、白白净净、戴着眼镜的JS就走进了我的世界。也是打这天起，我被他不知道黑了多少钱……从最早换世嘉MD卡带，到后来买世嘉DC的D版盘，他都没少黑我。等我上了大学，经过长年"被骗"和"反被骗"，我和朱港成了真正的朋友。每次从学校回家，我都先去他的小店逛一圈，我们的游戏爱好很接近，一起讨论游戏，一起看杂志，一起调侃所谓的游戏界。新游戏（当然是D版了）随便拿不说，中午我到他店里还管饭，偶尔还去他家里玩

后来我来到北京，一年也见不到他一两次。最近我去了一趟"新世纪"，才发现店名已经变成"成人保健"。里面的老板说我："你还是朱港的朋友呢，他都关门一年多了，你都不知道啊。"回来后我到处找电话，终于和朱港取得了联系。

剑纹■：朱港（化名），我是小白（我真姓白），你怎么关门了？

朱港■：生意不好做啊，你怎么样？还在北京呢？

剑纹■：是啊，先别说我，你怎么回事？听成人保健的老板说，你把店卖了，当时不是一次性付了15年还是25年的房租吗？还以为你早发财了呢。

朱港■：发财……怎么可能啊。你也知道，咱们这个小地方，玩电子游戏的本来就不多，这几年利润越来越低。如今网络太发达了，以前一些比较稳定的老客户也慢慢消失，我就不干了。



新世纪游戏店曾经在楼层的底商。

剑纹■：什么意思，你黑他们黑得太厉害，他们不来了吧？哈哈。

朱港■：不是啊，你揣着明白当糊涂。网络发达了，就不需要买盘了啊。比如现在Xbox360的游戏都可以随便下载；Wii的破解游戏容量更小，就不用说了。PSP和NDS的游戏更绝，都没盗版盘和盗版卡，直接用记忆棒、烧录卡玩游戏，现在的小孩都可以在家上网下游戏，然后自己拷，就可以玩了。根本不像以前，玩个游戏还得去店里买游戏。以前能靠卖盘和卡带挣点钱，现在不行咯。而且还有网店的冲击，你的价格贵，人家都不来了，直接上网买，快递送到家。开网店成本低，比不了啊。

剑纹■：嗯……对咱们这种小地方来说，这是够致命的。我看北京还行，靠卖主机都能维持生意，不过实体店还是黑啊。

朱港■：实体店肯定黑，哪里都一样。纯卖主机除非量大，要不也够呛。大城市还好，客流量大，每天卖个几台主机，一台挣个几十一百块钱，几天的挑费就出来了。

剑纹■：店黑主要是开销大的原因吧？

朱港■：对，这是主要原因。开个实体店花销太大了，除了租店的费用，还要交比民居贵好几倍的电费水费，还要交税。别忘了，还要有人看店吧？！你如果雇人，不给人家工资啊。你没看各地报价都不统一么，就算一个地方各个店铺的价格都不一样，都是自己定价的，按照自己的开销来定，呵呵。

剑纹■：价格还好说，多花钱买个放心也就认了，最恶心的是很多店卖假货。

朱港■：那肯定啊，假货是国内特色，很多人图便宜就认仿造的，你没看LV都普及了吗，满大街都是，呵呵。大家都习惯了。最可恶的其实是游戏店用假货当真货欺骗顾客。现在国内造假的太多了，以前还好分辨，现在有些什么高仿、精仿的配件，对比都很难分辨真假，仿造的太像了。然后把原装配件换下来，换成高仿的配件，顾客根本看不出来。而且各种手段都有，你知道吗，我认识的一个人在他的店里卖假货，那方法简直都绝了。

剑纹■：这个有意思，你给说说。
朱港■：这是我去他店里拿货亲眼看见的。有一次来了个人买NDSL贴膜，他说有很多种，问人家买什么的。那顾客问多少钱，他就说杂牌的15元，假Hori的30元（也就是仿的了），原装Hori的60元，价格还算合理。那顾客想了想说，能不能拿来看看。这老板就去后面拿来三张贴膜，跟客人说："我左手拿的是杂牌组装的贴膜，你看这质量多差，一看包装就不行；我右手这张是Hori高仿，包装好一些，不过也一般。"然后他又拿过来第三张，说："这才是原装的！你看这质量多好。"其实啊，他拿着的两张确实是杂牌和高仿Hori，但是第三张所谓的原装货，也是高仿！他找了几种不同的高仿，用这种手段迷惑顾客，把便宜的高仿货冒充原装，好像还好心教给玩家识别，防不胜防啊。

剑纹■：太黑了……那些换下来的原装配件干吗用？
朱港■：卖！总有人识货吧？把原装货卖给识货的人。比如PSP电池吧，现在你还能买到带原装电池的新PSP吗？都被换了。假设原装电池一块卖80块钱，高仿进货价20块钱，这么一换，每台主机又可以多挣60块！可能还有别的渠道卖掉换下来的原装配件，我没这么搞过，就不太清楚了。

剑纹■：幸好主机国内仿造不了……
朱港■：有翻新啊。二手或者一些维修过主机，经过翻新，当新的卖。这个利润可不比卖假货挣得少。

剑纹■：真是防不胜防啊！我看你前些年也挣了不少钱，没对我这么干过吧？（笑）。
朱港■：没有。早些年还行，你是哪年和我认识的？早些年每年有几万到十几万的盈利，别看咱们大港是小地方，都能有这收入呢。虽然我的价格高一些，我从来不用假货冒充原装，组装就按组装的价格卖。因为我自己喜欢游戏，以前没开店也是买别人的，知道玩家不容易。其实很多店都保证不以假充真，但面对利润的诱惑，说起来容易，实际怎么做就不能保证了，呵呵。

剑纹■：你终于肯说挣多少了，以前我问你你都不说。



朱港曾说希望有一天能感受到日本玩家这种排队进店的气氛，可惜已经不可能了。

朱港■：呵呵，没必要嘛。现在的人都仇富，我说我挣得少，别人不信。我说挣得多，万一传出去了，没准就惹你不高兴，万一你来报复我就麻烦了啊，哈哈。

剑纹■：哈哈，还能报复啊，怎么报复？
朱港■：是啊，情况多了，我就遇到过。比如社会上的小混混找茬，或者同行找人来捣乱，或者有人偷东西。

剑纹■：明白了。不过偷东西算是正常现象吧，以前我还想偷你的游戏盘呢（笑）。
朱港■：哈哈，我以前还真丢过索尼PS的D版光盘，还丢了两台PS主机。第二天早上去店里，发现门被撬开了，门口散落了一地PS的D版光盘。你猜怎么着？一看小偷就是冲着PS游戏机来的。不知道是我得罪他们了他们来报复，还是纯偷。

剑纹■：怎么没听你说过，你给说说经过。
朱港■：我每天傍晚关门回家，一般都把店里的几台游戏机现货骑三轮带回去，就是怕留在店里，万一晚上有人来偷东西就丢了。那底商的防盗门只能防君子，不妨小人。正好那天我下午有事走得早，让你嫂子看店。她觉得没事，晚上就没把游戏机带回去。结果那天晚上就被偷了。我估计小偷已经观察了很久，别的东西都没动，没有乱翻的痕迹，估计小偷也知道店里没多少钱吧。唯独就是少了两台PS主机。你知道门口地上散落的PS光盘是怎么回事吗？小偷肯定在店里试游戏盘了，发现读不出来，一气之下给扔到门口。那些盘都是我前一天用刻录盘刻的，可能是方法不对，很多张都读不出来。那天我还没来得及扔掉，先放到店里，结果被小偷扔了。哈哈，现在说起这事还觉得有意思。

剑纹■：还有意思……丢了两台PS也不少钱了。还有类似的事件么？
朱港■：没了。其他都是小偷小摸，比如趁我不注意，有小孩把游戏盘揣到“肚子”里，用腰带夹着，上衣遮住。这情况我抓到过好几次，不过都是小孩，让他们拿出来还给我就完了，没追究过。

剑纹■：你还挺厚道，不过我不明白了，你为啥卖东西价格狂贵，后来我和你熟悉了，你对我倒是很厚道？


国内很多游戏店里都摆满了各种各样的商品，其实大多数是空盒子。

朱港■：没办法的事啊，生意嘛，最起码要维持小店经营吧。想要挣钱，本来咱们这地方玩游戏的就不多，生意少的话，只能来一个挣一个，不然就干不下去了。像你们这些懂行的经常来我店里，慢慢咱们成朋友了，我自然不能黑你们，只能黑陌生的顾客了。然后生客慢慢变成熟人，也不能黑他的钱了。后来生意少了，靠回头客维持生意，也多亏了这些老熟人。再后来网络发达了，而且可能一些老人不再玩电子游戏，小孩长大后也不玩游戏了，反正很多原因导致顾客减少，生意惨淡，最后无法维持。关门前，有时候一整天都没有一分钱生意。我只能关门大吉了。

剑纹■：什么时候决定关门的？我看原址变成成人保健了，那里的老板说你都关门一年多？我怎么一点都不知道……

朱港■：你不经常回来嘛。就是半年前吧，生意太差，我又比较懒，不想干别的维持。而且你也知道，除了电子游戏，我不卖别的。前几年PC盗版盘、歌曲CD和电影DVD的生意都火，我都没干。其实我直接就能进货摆在店里卖，我那店是综合性质的，经营范围很广，而且很多音像店也是什么都卖。我不卖那些东西一是觉得没必要，靠电子游戏能维持我的生活就行了，又不指望它发大财；二是我喜欢电子游戏，我想“专业”一些。结果……哎，不说这些不愉快的了。

剑纹■：那你现在干什么了？回家做淘宝？

朱港■：没有。我去我哥的沙子厂干活了。

剑纹■：真行……就你这体格还能干体力活啊？

朱港■：还好吧，在亲戚的工厂干，不算太累。挣着稳定的工资总比等着饿死强，你看前些年满地都是的音像店不都消失了么？那才是互联网快速发展下，最直接的杯具呢。我这电子游戏店还好了，电子游戏在国内本来就没有，国外厂商不重视天朝，这个行业想干好干正规不太可能。据我所知，各地游戏店都是各自为盈，没什么行规。经常是看到破解就涨价，当地不好卖的东西就不进货，你想买也买不到。当然我以前也这么做，中国特色嘛。估计实体店会慢慢向网店转型，最后能幸存的实体店，可能只有不多的几家大店或者加盟店吧。

剑纹■：看来你的感触还挺深，你怎么不做网店？

朱港■：开始想做，还卖了一些东西，就是关门后剩下的那些货。剩下的一些货怎么办呢，我不忍心便宜处理掉，干脆上网卖吧。在网上便宜一些卖掉，也比一下子处理给别人好。

剑纹■：网店现在还有吗？生意如何？

朱港■：早就没了。我把剩货处理掉就不做了。网店也不好做，不说生意好不好。有人来买东西一般先聊天，干长了实体店，我受不了天天在网上盯着打字聊天。正好我哥包下了沙子厂，我找他商量了一下，就关门改行了。

剑纹■：你开游戏店有十年了吧，努力维持这么多年，就这样放弃了不难受吗？

朱港■：肯定不甘心啊，不过没办法，总要放弃一些东西。关门后我适应了很长时间，心态才平静下来。毕竟生活方式都变了，以前是订货接货，然后看店卖东西，平时没客人来就自己打打游戏，来客人了就过去招呼。像你们这些朋友来了，我是最开心的，你们陪我玩，而且店里人多显得生意好，路过的行人也容易进来看看。现在不一样咯，每天朝九晚五，跟一群固定的工人在厂子里干活。跟他们说电子游戏？会被认为是疯子的。

剑纹■：由顾客变成朋友的也不少吧。现在还有联系吗？

朱港■：有十多个关系很好的，现在联系的很少，没机会了。

剑纹■：你还玩游戏吗？

朱港■：玩是玩，但比以前少多了。以前在店里随便玩，什么游戏都有。现在干活累，而且我的360先是被Ban，不久后三红挂了……前段时间玩了几个PS3游戏，最近考虑再买台360。

剑纹■：我记得你一直不怎么玩掌机。

朱港■：掌机不如家用机过瘾啊，而且没有联机的机会，沙子厂里的工人可没那么好雅兴……掌机现在玩的还多了，我偶尔带PSP去厂里玩，有时候听歌看片，NDS留给我孩子玩了。

剑纹■：你家没搬吧，等我回来找你玩来。

朱港■：好啊，来之前打个电话。

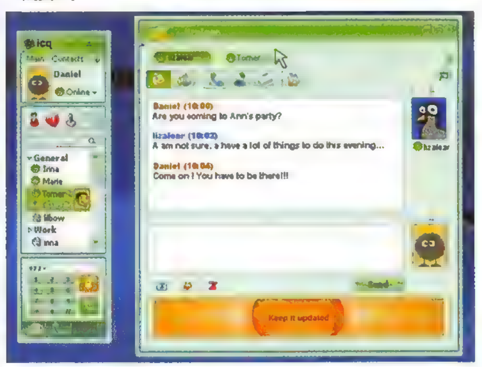
## ICQ已死，有事烧纸

4月底，AOL将旗下的即时通讯业务ICQ以1.875亿美元贱卖给了俄罗斯投资公司Digital Sky Technologies，作为即时通信软件的鼻祖，ICQ下场之悲惨可称不搞创意、不思进取、一意孤行逐渐失去优势的结果。而购买者DST公司的股东之一就是ICQ山寨版的腾讯QQ，即若干年前的OICQ。

ICQ出售的消息由来已久，去年曾传出Google和Skype都有意竞购的消息。业内人士分析，在此次并购中腾讯虽然落败，但腾讯的参与似乎是为了让DST以一个更为低廉的价格购得ICQ，而腾讯是DST的股东，并且有亲密的业务合作，这不失是腾讯和DST合谋的结果。

该人士称，可以预见接下来极有可能出现DST和腾讯联合运营ICQ的情况，甚至有可能腾讯借助DST直接实现对ICQ的低价收购，从而开始腾讯客户端的国际化之道。

资料：1996年7月以色列创业公司Mirabilis开发了ICQ。两年后被美国在线AOL以4亿美元的价格收购。被美国在线收至麾下的ICQ发展并不顺利，目前月独立用户访问量约为3200万，其中25%来自俄罗斯。此次AOL的售价还不如10多年的收购价，可称“贱卖”。




## Flash将死？微软和苹果都不支持

苹果和Adobe的恩怨由来已久，像iPhone、iPad就一直不支持Flash，苹果说支持Flash在技术上很难搞定，而自己则暗中开发了替代技术Gianduia。而最近苹果和Adobe互相指责，起因是苹果CEO乔布斯发表了一封1700字的公开信，标题为“我对Flash的看法”，大谈自己不喜欢Flash的六大理由。信中指责Flash是一个封闭系统，安全性最低，而且经常造成Mac系统死机；播放Flash费电，对触摸屏技术支持不佳等缺陷。

之后Adobe首席技术官凯文•林奇谴责苹果意图垄断市场，双方不断陷入口水战之中。而微软公司其后表示，“IE9将支持H.264视频格式，而不支持Flash。”无疑给Flash泼了一盆冷水。Flash的命运关系着网页上各种Flash元素的格式转换，关系着那些靠Flash开发的网页游戏。不如趁着Flash还在，大家与时俱进吧。

## 台湾人肉搜索的理性化




最近台湾的《个人资料保护法》引发了社会上下很大争议，简单说就是网络发达了，台湾立法院要对法律进行修正，加强公共场所的个人资料的安全。

据“立法院司法与法制委员会委员”吕学樟表示，2007年前后因互联网和电信业普及，很多个人的资料通过网络或被手机销售商私下贩卖，老规定已无法适应新时代的要求，修法被提上日程。

比如你上传一张自己和他人的合影，以前是没关系的；而如今要征求其他的人同意，要告知当事人，比如背景中不小心拍下来的行人。如果没有经过当事人同意，在网上贴了别人的照片，或者通过第三人获得他人的电话、MSN、甚至进行网上人肉搜索，都属于违法。违法者要被关两年或罚款20万新台币！

此修正引发了民众的争议，认为如果法律通过，则冲击了新闻自由，并对民众产生纷扰。台湾当局也发布声明表示：此次个人数据保护的争议，是新闻自由与个人隐私权两种基本人权的冲突；公众人物以外的一般民众，其个人隐私权应被严格保护，但对于此次修法可能对新闻自由造成过度限制，“行政”与“立法”部门应考虑通过适当程序，采取适当做法，化解疑虑。

经过多次讨论和修正，目前规定民意代表在院会等场合发言时，有“宪法”规定的免责权。为保护新闻自由，将赋予媒体免告知义务，但不能漫无节制，一定要符合公益原则。至于公益的范围，则后续公布细节。

而网上的人肉搜索，只要合法就可以，比如网上流传中年男子要幼童吸烟的影片，他已经违反《儿童及少年福利法》，对他人肉搜索并不违法。而假如是年轻男女在公交车上亲密的影片，与公益无关，人肉搜索男女主角就可能违法。

# 人民艺术家苍井空向中国灾区伸出抗灾援助之手

4月中旬苍井空在推特上创建了微博，被国内网友得知后奔走相告，有能力者翻墙过去交流，或者写一句我爱你表达谢意。仅仅一天，她的followers人数激增到数万。最让围观群众激动的是，大概是苍井空发现大量中国观众，不久后她开始用中文（她找的中文翻译）写博客了。她自称小空，说没想到中国有这么多仓井迷，她正在试着学一些简单的中文，希望能多和大家交流，甚至想以后有机会和中国的粉丝见面，或者开一次粉丝会。

4月16日她在博客上更新，说到有中国粉丝说由于各种原因买不到她的正版，一直看她的免费盗版，所以这次想要她的PayPal账户，给她汇钱。而苍井空表示谢谢大家的好意，对这事，她都理解。“我觉得这是我力所能及，而且是我应该做的。”

十天之后，4月26日苍井空再次更新博客，用日文写到，得知中国青海省发生7.1级地震，她开始面向日本人民征求支援。利用nifty的网页募捐系统，她放出一些收费的写真照片和壁纸，将付费下载的全额募捐给中国地震灾区。

对于苍井空这种专门付出、不求回报的精神，很多国内网友表示，她是一个既可爱又可敬的人民艺术家。



# 古老的瓶中微博和非死不可的传说

1977年往海里河里扔瓶子，可没有人抓你，因为你乱扔垃圾而罚你的钱。当时，一个叫Olivier Vandevalle的小朋友在英国南岸度假，他闲得蛋疼，就从书上撕下来一个角，写上了几句话，随手扔进大海里。

时间一下子过去33年。

如今Olivier已经47岁，并且有了两个孩子。一天，他上网在自己的好友Facebook页面中发现一句话：

“I am on a sailing boat of 18 metres. Her name is Tamaris. While I am writing this letter we have just passed Portland Bill on the south coast of England. We left this morning.”

Olivier觉得特别眼熟，最后终于想起来了，这不就是他33年前，丢到海里的漂流瓶中的信吗？！

原来比利时人Lorraine Yates在英国Dorset郡发现了这个瓶子，她觉得有趣，就把里面的文字写在了自己的Facebook页面，而巧的是写个瓶中信的作者Olivier正是Lorraine的好友。目前Olivier的两个孩子很激动，也想效仿老爹的传奇故事，再写一个瓶中信，找一个没人的地方扔到海里，看33年后有没有人发到网上。









（左图）Olivier Vandevalle和他的儿子，决定再去扔一个漂流瓶。左为Olivier Vandevalle。（右图）当年14岁的Olivier，和他的父亲。

据说某个月黑风高的加班夜里，口袋擅自利用编辑部资源（免费带宽+电源），QQ语音做日本语家教带学生赚外快，被主编大人捉了个正着……

主编：“聊什么呢，还不下班？”
口袋：“哦，带学生呢，教日本语。”
主编：“哎呀，口袋你太油菜了，既然会教日本语，就弄个栏目吧……（拍肩）”
口袋：“……　”

于是PG的日本语教室从此便华丽地复活了，真是可喜可贺啊……

本栏目应该算是炒冷饭了吧，无论是纸媒还是网媒，以前都有各种形式的日本语教室，例如流行音乐杂志会采用日文歌、动漫杂志会采用日文动漫、电影杂志会采用日剧等等……不过既然PG属于掌机杂志，那么口袋就以掌机游戏做样本，循序渐进地带大家学习日本语吧。目标不用太高，三级+字典应该可以看懂大部分游戏了，为了不再做伸手党，大家要加油哦！

## 第一课

说起日本语，最先要掌握的就是五十音图，五十音图就是日本语的基础——口袋当年带班的时候，能够熟练掌握五十音图的学生们总是比别人学得更轻松。至于参考用的教学软件嘛……PSP上别指望初级的了，DS上倒是有很多。权衡之后口袋决定采用《反斗小丸子和珪子学日语》作为第一课的参考教材——其实这游戏名也不知道当初是哪个搞笑的翻译给弄的，原标题明明是《おじゃる丸DS　おじゃるとおけいこ　あいうえお》，理论上应该译成《邪流丸DS　和邪流




一起练习五十音入门》的，反斗小丸子就不说了，问题是那个“珪子（人名？）”和“稽古（修行）”虽然发音一样，但一眼就能看出来是哪个当用汉字吧……好了，因为是第一课，所以说的废话比较多……那么我们切入正题吧。

要学一门语言，就必须掌握它的读法。汉语是典型的音节语（syllable语言），而日本语则属于音拍语（mora语言）。在日本语中，每一拍就是一个“元音”，或“辅音+元音”。其中“元音”只有五个，即“あいうえお”，而剩下的“かきくけこ、さしすせそ”等都是“辅音+元音”。另外比较特殊的拨音“ん”和促音“っ”，虽然这两种音节都属于辅音，它们都是独立存在的，并不包含元音的发音，但也各占一拍。最后还有“きゃ、きゅ、きょ”等拗音，相当于“辅音+y+元音”，是仿效古汉语的发音。我们汉语当中的音调，每个音节有4种读法，分别是阴平、阳平、晌声和去声，有时还会带过轻声读法，而日本语则是必须有两个

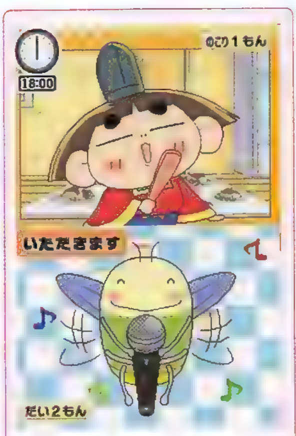





音节以上才会产生音调，根据音调的不同，词义也有明显的变化，有些也是很有趣的。

由于音调不同，词义也不同的例子有很多，例如“桃子”和“大腿”，标注音都是“もも”，不过桃子发音向上，大腿发音则是向下的……大家可以这样记：桃子长在树上，大腿长在身下。还有“桥”和“筷子”，标注音都是“はし”，不过桥的发音向上，筷子发音则是向下的，同理：桥向上走人，筷子向下夹菜。日本语里的音调标记是按照○0○1○2○3的顺序排列的，上面所标的数字代表“从哪一拍开始下降”的意思，例如“桃子”就是“もも○0”，“大腿”是“もも○1”；“桥”是“はし○2”，筷子是“はし○1”等等。

不但需要听懂，打游戏最主要的还是得看懂剧情，所以日本语的写法也很重要，其中包括汉字和假名，而假名又分为平假名和片假名（详见五十音图），另外还有注音用的罗马字。在日本，小学生需要掌握的教育汉字只有1000个左右，而生活所需的常用汉字也只有2000个左右，比我们的汉字少了很多，但有些字的写法是不一样的，大家在用的时候需要注意。例如图书的图字，日文汉字里的写法是“図”，还有一些和制汉字，例如“咲”、“峠”、“辻”等。在这节课中，我们不提汉字的写法，只针对五十音图里的假名进行初步的学习，大家跟口袋一起，先把游戏打开。




选择最上面的“あいうえおけいこ（假名练习）”，然后就可以点击下面的假名了，点击之后是很原始的看图识字，并且能够听到很嗲的正太发音（汗）……接着是浊音和半浊音、拗音、平假名和片假名切换、数字读法等，都是放在很简单的单词当中来学习的。选择该假名后，还有贴心的笔顺练习，比较适合初学者。

好吧，让我们来进入第二部分，既然假名和简单的单词都学会了，就到“月光町”看看吧，这里是检测所学知识的地方，其中包括若干个小游戏，有猜料理材料的、接假名的、点泡泡的、找茬的，还有根据时间、场合和听力来判断回答内容的题目……其实都是为了让大家更熟悉五十音图的写法和发音——虽然感觉有点低龄向，为了能够轻松入门，而且印象深刻，大家还是忍忍吧……（众小编：根本就是低龄向的游戏！拜托你别在办公室开大音量用模拟器玩这个行不！？）




第一课就到此结束，课后作业就是牢记五十音图的发音和写法，口袋给大家的建议就是，除了依赖这个低龄向游戏之外，还可以弄两套扑克牌。在其中一套牌上写好假名，另一套牌上写好罗马字发音，洗牌后随机抽一张读出来或者写出来，直到把所有的牌面假名和发音都抽完，每天照做10次，最慢一星期也记牢了。

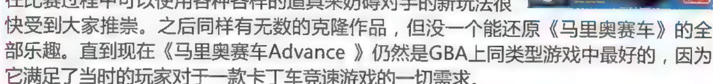
下期预告：这节课只是为了让毫无基础的玩家熟悉假名而已，下节课将进行正式授课，其中包括体言/用言、判断句、格助词等，敬请期待吧……什么？范例ROM？先保密，下期再见！

## 9> 马里奥赛车Advance
## Mario Kart Super Circuit




**GBA**
- 2001.7.21
- Nintendo
- RAC
- 1-4

当所有厂家还在模仿任天堂的《马里奥》系列做各种平台动作游戏时，任天堂公司自己已经开始在赛车游戏领域制作新的模范游戏了——《马里奥赛车》。这个以驾驶卡丁车竞速且在比赛过程中可以使用各种各样的道具来妨碍对手的新玩法很快受到大家推崇。之后同样有无数的克隆作品，但没一个能还原《马里奥赛车》的全部乐趣。直到现在《马里奥赛车Advance 》仍然是GBA上同类型游戏中最好的，因为它满足了当时的玩家对于一款卡丁车竞速游戏的一切需求。



《马里奥赛车Advance 》给人的第一印象是很不错的。其画面风格很接近与当年的SFC版，实际上除了掌机屏幕的限制导致画面较小之外，其他都要比SFC版强。赛道中的不少物体可以移动，比如小鱼从水面跳出。各种天气效果也非常好，角色还有一定的3D感，很像是N64版本。GBA版有20条全新的赛道，而且随着游戏的进行，还可以解锁SFC版的全部20条赛道。。在系统方面又借鉴了N64版本的一些成功的内容。每个角色都有不同的能力设定，要不停的换人尝试你才能找到合适自己的角色。赛道的小地图也学N64版在屏幕右下角透明的显示，而不是像SFC版那样占用版本屏幕。通过专用联机线，游戏还支持4人对战，就算4人之中只有1人有卡带，照样可以联机。





这款GBA版的玛丽奥赛车游戏赢得了一致的好评，虽然其近400万份的销量远远不及后来的NDS版本续作，但评价却要略高于后者。毕竟这款本世纪初发售的游戏，比NDS版要早4年。

## 10> 塞尔达传说 梦见岛
## The Legend of Zelda: Link's Awakening

**GB**
- 1993.6.6
- Nintendo
- ARPG
- 1

《塞尔达》系列也是任天堂公司的看家作品之一。最早在FC和SFC两台主机上取得了巨大的成功，这个掌机上的第一部《塞尔达》跟前辈一样，继续获得广大玩家的支持。而这种支持并不是简单的来自于前作的名气，而是《梦见岛》本身所具有的魅力。虽然是掌机上的游戏，《梦见岛》却给《塞尔达》系列带来了大量新鲜要素，并在之后的游戏里一直保留下来。

首先游戏在故事背景的设定上第一次脱离了海拉尔大陆，也没有塞尔达公主、加农这些大家熟悉的角色，而是在新世界里跟一群新人物交流冒险；其次虽然还是俯视视角，但本作中林克可以跳跃，于是就有很多类似平台游戏的玩法；它还首次将了A、B两个按键都开放给玩家，让我们自由的设定林克两手的道具。这样通过两种不同道具的组合，无疑能玩出更多的花样，在关卡的谜题设计上也更加多变。另外本作还是系列首次出现跟NPC交换物品的支线任务，首次加入钓鱼的小游戏，首次可以抓住公鸡腿在空中滑行一段距离，首次可以学会不同的陶笛曲子……正是这些创新让这款游戏有着独特的魅力，而不是简单的移植家用机版本。




游戏的中文名是根据日版名称翻译过来的，美版游戏副标题叫做 Link's Awakening。在1998的时候，任天堂又以GB版为基础，制作了GBC上的加强版（名称后面加个DX）。不但画面变成彩色，更加入了独有的新迷宫，毫无疑问这让游戏更加受欢迎。两部作品加起来全球销量超过六百万份，这对于一款ARPG来说是相当好的成绩。

# 11> 川岛隆太教授的脑锻炼

Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!




**NDS**
- 2005.5.19
- Nintendo
- ETC
- 1

NDS的触摸屏改变了很多游戏的玩法，也改变了游戏本身。当时任天堂的战略重心已经向平时不怎么玩游戏的人群转移，他们要寻求更多更新的功能够吸引非玩家人群的游戏。有意思的是，在一次会议上有人提出了以当时日本的畅销书《脑锻炼》为基础制作游戏的点子，这个人并不是游戏开发人员，而是首席财政官。这种非专业人士的看法正好比那些专业游戏开发者的点子更适合拓展费玩家人群。

这款游戏很明显并不打算让你坐下来一玩就是两三个小时，它更像是迷你游戏合集。然而这些迷你游戏都是以“锻炼你的大脑”为前提设计，不是那些“给小朋友玩的游戏”。在这样一种设计理念下，更多的成年人开始来玩这个。《脑锻炼》里包括了“斯特鲁普试验”、“词语记忆”、“快速运算”等等我们平时很少会玩到的各种测试项目。这些项目本身不具备长时间游戏的乐趣，但是却能给你一种在“锻炼大脑”的感觉。加上游戏系统会给你打分，并且记录下每天的情况，各种贴心的设计让你每天都忍不住来玩上几分钟。




虽然游戏是不是真的具备“锻炼大脑”的作用并不好说，但是人们普遍愿意相信这一点。作为游戏软件来说，《脑锻炼》是相当成功的，全球的销量接近2千万套。同时它也开创了一个时代，更多的人不再把游戏机当做是小孩子的玩具或游戏迷的专用设备。

# 12> 核心危机 最终幻想7

Crisis Core: Final Fantasy VII



**PSP**
- 2007.9.13
- Square Enix
- ARPG
- 1

1997年PS版《最终幻想7》给那个年代的RPG迷们留下了不可磨灭的印象，以至于过了10多年之后，复刻FF7的呼声一直没有停止。SQUARE对此有自己的打算，就是利用FF7的人气开发出一系列相关的娱乐产品，其中包括两款电子游戏。当PS2上的射击游戏《地狱犬的挽歌》失败之后，PSP上的《核心危机》终于不负使命，取得了成功。

《核心危机》的故事是属于前传性质，主人公扎克斯与FF7的主角克劳德之间有千丝万缕的联系，他的故事自然也十分受人关注。各种熟悉的人气角色比如萨菲罗斯、艾丽丝等自然少不了登场。战斗系统也比较新颖，是一种指令RPG与动作RPG的结合。你的攻击只能控制设定的指令一步一步执行，但是却可以在战场自由的走动，躲避敌人攻击。比较看人品的DWM系统就像是角子老虎机一样，给你在战斗时随机提供各种有利状态，让战斗时情况更加多变。支线任务系统更像是各种关卡的挑战，可以在记录点方便的进入。




虽然作为游戏本身来说并不完美，《核心危机》在PSP甚至所有掌机游戏的历史上都占有重要的位置。得体的系统，吸引人的故事，还有着PSP上数一数二的画面表现，各种人物和敌人怪物的设定也非常出色。这些都没有让FF迷们失望，全球超过200万的销量也让它排在PSP游戏销量榜的前4，PSP上最成功的ARPG类型游戏。

# 苹果时尚潮流

## iPhone新媒体游戏



iPad发售后，一部分先富起来的人争相购买，其中不少是有iPhone和iTouch的，可见当果饭就得有钱。有个说法是，iPad就是大号iTouch。这玩意本身不支持Flash，在国内连不上Youtube，连不上非死不可，据说还不能看国外的TV，也挺杯具的。不过咱们只是爱玩游戏的掌机迷，真有钱买一台这玩意玩游戏也认了。没钱的话，就像我一样旁观吧，看看新闻，关注一下越狱，然后下几个ipa等着以后有钱买主机的那一天……本期主要是iPad的消息，后面介绍几个iPhone游戏。　文/剑纹

### 苹果iPad一个月卖出100万台

苹果公司最近宣布，iPad自4月3日上市以来，发售28天销售量已经达到100万台！与此同时，iPad用户从app store上下载了超过1200万个应用程序，并从iBookstore上下载了超过150万本电子书。

当年iPhone销量达到100万台用了74天，这次iPad只用了不到一半的时间。乔布斯说："用户的需求超出了供应，我们正加紧生产，把这一奇妙产品送到更多人的手中。"在苹果这次发布的新闻稿中表示，目前已经为iPad准备了超过5000个全新的应用程序，更好地发挥了触摸屏和大屏幕的特性。

都说年轻人代表时尚潮流，可乔布斯大爷一直引领全球数字时尚，每次苹果新片一出，引得无数果粉尽折腰，年轻人情何以堪啊。





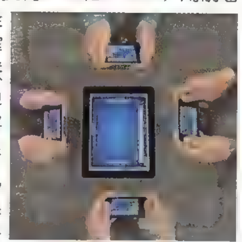


像上图那样，把iPad安装到车上还说得过去，像左图这样挂在脖子上当牌子就有点夸张了。

### iPhone和iPad联动前景光明

任天堂用NDS和Wii联动，Sony用PSP和PS3联动，说实话效果都不佳，毕竟掌机和家用机用户有区别，必须掌机和家用机兼顾才能联机，条件还是严格了一些。但苹果公司先行一步，用目前推出的iPhone和iPad两大产品进行配合，实现了联合游戏模式。

具体是这样，只要有iPad和iPhone，用前者当整体屏幕，后者是每个玩家手中的掌机，就轻易实现了联合玩法。举个简单的例子，比如麻将游戏，四个玩家手中的iPhone显示自己的牌，把iPad放在桌子上，当公共麻将桌面，显示的是四家打出的牌。这就是所谓的联合游戏。目前已经有两款这类产品，一是扑克游戏，二是Scrabble填字游戏。



为什么说苹果这次的联动游戏模式很有前途呢?答案太简单了，因为iPad和iPhone的用户是同一类人，有钱的早都买了。

### 砖家称iPad成本只有260美元

一家叫iSuppli的市场研究公司最近研究了一下iPad，然后说如果按照成本计算，触摸屏95美元，金属后盖10.5美元，内部元件26.80美元，再算上其他的什么东西，卖499美元的最便宜的iPad型号，实际价值大概259.60美元。相当于售价的一半。按照iSuppli公司的算法，卖699美元的iPad实际只值348.1美元，基本也是一半。另外16GB版本的iPhone 3GS实际价格大概179美元。

iSuppli公司的研究似乎想说明苹果公司暴力，果饭们都是跟风瞎买，其实用脚后跟都能想到，这么算没有意义，了解一下就好。难道研发、广告等成本都不算了？还真以为苹果公司的员工都是植物，靠光合作用就能活着了……

## 能跑Windows7的天朝版iPad

iPad上市后的两三周，深圳产的天朝版iPad就出现了！除了外形接近，此国产iPad最强的是能运行Windows7，而且2800块钱（RMB）的价格只是原版iPad的一半，绝对符合国内市场啊。路透社对其进行了一番描述，然后又说了说中国市场，像什么淘宝上很多“国产货”，中国能克隆任何产品，克隆iPad一点也不稀奇——这类严重恶意中伤我国人民感情的话。



路透社甚至还采访了砖家，表示这个iPad的版本还很初级，形状和iPad有些不同，外观极为相似。对此，文章下有网友跟帖说：“和iPad长得像能跑Windows7就是iPad的克隆了？文章没说清楚细节。我认为能运行Windows7的硬件不是盗版。当然如果印上iPad的字样误导人，就是侵权，否则很可能是一款可信、便宜，又具有竞争力的产品。不过苹果的律师不这么认为，他们觉得一切都是苹果的。”

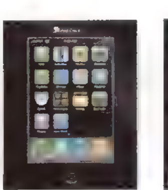
## 怎么把iPhone变成iPad……

售价5000块钱的iPad不是谁都买得起的，假如你有一个iPhone了，还有机会把它“改造”成iPad。

不是总有人说iPad是大号iPhone（iTouch）么？机会来了，一家特别有才的厂商开发出一个盒子，名叫PAD-DOCK，把iPhone放进去就变成了iPad！原理么……就是放大iPhone屏幕。使用触摸屏放大屏，将iPhone的屏幕放大，厂商说放大地非常完美，每个像素都适合。

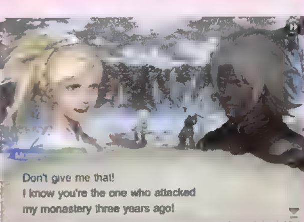
不知道有没有人买，这东西售价89.99欧元（约合人民币780元），价格也不便宜。看来想玩iPad是没办法省钱的。





## 关注游戏，日式RPG，美式AVG

前面说了不少iPad的事儿，咱们也得关注一下近期的iPhone游戏，坚持两手都硬，科学游戏观嘛。




日本RPG游戏大厂Square给iPhone开发了一款原创RPG游戏，叫做《混沌之戒》（Chaos Rings）。亮点是游戏的容量大（将近300MB），画面巨牛，战斗方式是经典的FF式一人打一下的回合制。遇敌方式是踩地雷。其实本作的制作人就是负责开发FF7、FF8和FF10的直良有佑，难怪很多地方（魔法、怪物、美女帅哥）都有最终幻想的影子。



游戏故事很俗套，一个组织进行一场斗技比赛，从世界各地选择了几个战士，有好有坏，有男有女，然后给他们分配各种任务，或者合作，或者竞争。但互相不能违背上级的命令。除了走迷宫、趟地雷、发生一些感情戏，过程中还穿插了一些小PUZ游戏，剑纹我试玩了一个多小时，认为值得推荐，当然首先你得喜欢这种经典的日式RPG。

Agharta Studio工作室估计大家都不知道，他们前两年靠一款叫《1112任务　第一章》的iPhone游戏一举成名。4月底系列的2代终于来了，名字当然是《1112任务　第二章》。本作强在画面和音效。画面基本都是手绘，美术有功底。配音效果精良，专门对应耳机设计，能听到很多小细节，比如一开始在浴室听到隔壁有动静，一种怪异声响隐藏从右侧传来，有点诡异的效果。如果说文字AVG类似电子小说，那么本作就是个制造精良的珍藏本。而游戏故事设定在现代，点击屏幕探索的方式很经典，这些都容易让人接受，所以不用搞什么创意了，把自己擅长的长处尽量发挥到极限，也会成功。有些媒体是标题党，说这个系列是“史诗级”大作，看在游戏制作认真的份上，咱就不跟他们较真了。



# 租机、二手、小天堂（1）
## ——香港地下游戏史

关于游戏史，相信网上有很多谈到八九十年代日本的游戏发展史，但香港的却不多，而比较地下的更少，毕竟有很多其实是不合法的（如磁盘驱动器的非法改造，当然少不了博士等等玩意），但作为纪录香港游戏史的其中一页，也算是二十多岁以上的玩家的一些集体回忆，而将这些其实是黑历史的一页记出来，让各位比较年轻的玩家知道上一代的玩家的童年是怎样，也和其他同一世代的玩家一起回忆这段快乐的日子。（杰特）

士多+游戏=租机

比起今天任何一个小鬼都左手一部NDS，右手一部PSP，在八十年代红白机刚出现时游戏机其实是很贵的玩意，一部红白机过千，灰机（PAL制式美版任天堂红白机，由于机身是灰色，所以通称为灰机）也不便宜。对于八十年代一元一串鱼蛋，一天零用钱不过数元的小学生来说，这些游戏机实在贵得很不像话，甚至一般上班族也不过四千元的月薪，哪有可能买得起？偏偏当时的电视儿童节目又经常搞游戏比赛，像SEGA MK-Ⅲ或者PC-E都曾在无数的XXX穿梭机上出现过，这让很多小孩更想玩了。可是，没钱想玩又怎么办？

有市场自然有人提供相关的服务，最早的就是所谓的“租机”服务了。所谓“租机”者，并不是今天我们想象的，真的将一部游戏机租回家打。想想那么贵的东西给小鬼们拿回家，弄坏了他们有钱赔吗？不可能吧？所以就出现一招“机不动人动，不是将机拿回家，而是把人拉过来！”也就是在店里放置游戏机，让客人来玩！

听起来很像今天的街机，但情况却完全不同。首先，当年的街机中心其实是十分复杂的，不良少年出没之地，加上没有禁烟的规定，所以小鬼们都不敢进（杰特：我的记忆是每一次从街机中心回家，母亲一定知道。因为衣服会有一股烟味，而且也曾经被不良少年骚扰），所以除非真的很发烧，并且不怕父母骂的小鬼，不然没几个人会进街机中心玩游戏。但这些租机的场所不是类似游戏中心的地方，而是士多、办馆，又或者卖玩具文具的小店！（士多：香港人的词语用法，是英文“store”的谐音，即商店、店铺，多为小杂货店。）住在高尚住宅区的朋友大概没经历过，但八九十年代的小鬼差不多个个都在这些地方成长，而这些店也主要做小孩子的生意，所以继扭蛋机或者糖果之后，他们便买一两部游戏机放在店内，让小鬼们来玩。

这里的玩法也和街机不同，街机一般是一元一局，你技术好可以一元打半天，差的话三分钟都坚持不了。但这类租机士多却是时间制，几元玩五分钟，即使你技术不行也没问题。但不管你多强，五分钟就一定要走。因此在那个年代的一个日常风景是：四五个小鬼围在一间士多又或者玩具店的一角，玩的那位坐在小椅子上玩，其他的除了排队，也有些是没钱只能看别人玩过过瘾。而除了租时间之外，如果游戏可以双打的话，也有些店采用1P时间制，2P是局数制，也就是如果碰到一个技术差的人租时间的话，那玩2P来对打就可以一元玩上很多分钟。当然，如果是熟客的话，又没有其他人排队，老板也会好心的让客人多玩一阵子的。

也不一定是真正的店才会有这种服务，有些将这些小型游戏中心放在自已的家中，让小孩上去玩！这样做的最大好处是避开家长和老师的追捕，而且也不会妨碍店铺做生意，还可以将家中的电视做最大利用，一举多得（关于这些“会所”后面会提到，暂且按下不表）。

好好玩！要外带回家！（龙宫丽奈腔）

比起坐在店内玩游戏，当然在家中玩始终舒服得多，特别是一些富有一点的孩子，或者以“代用品”小天才之类的话，当然想将游戏拿回家玩，但以一个一天只有数元钱，中学也不过一天十元的少年来说，一盘游戏一百多二百元的价格实在是太贵了，根本不可能买得起的，那怎么办？

那除了租机之外，就出现了租卡带服务，一般租卡带是按天计，价钱由数元到十元左右，客人租回家玩第二天在某个时间之前还回来由下一个客人租走。这种服务最大的好处是不用一次性付一大笔钱，也可以在家玩游戏吧！实际上并不是所有游戏都值得玩上很多天，如果是一个烂游戏，花了百多二百元买回家岂不是赔本？而租游戏只要付十多二十元就可以玩一两天，再不然四五天也不过五十元，价钱也不算太贵——当然代价就是小鬼们的零用钱都没了，甚至要将午餐钱省下来（杰特：我的无数午餐钱就花在这里，甚至很长的一段时间不知道有午餐这回事，而是回家找东西吃......）。由于游戏卡带很贵，所以店家不可能买很多游戏卡

来租，即使热门的游戏也只有两三盒，但租的人却超过二三十个，而且一租就好几天，那怎办？只能排队了。结果就出现，当知道游戏在哪天出时，一大早就冲去玩具店租；不然看着那张排队“等待列表”肯定会哭出来。当然，如果是熟客的话，可以“地下预约”就是了。（杰特：我的个人回忆是当年香港还没有游戏攻略杂志，攻略本也只有台湾的海贼的年代，由于在DQ3年代已经迷上了这个系列，所以我竟然大打熟客牌要求店家入一盒整个屋村地区可能只有我一个人会租的DQ4！当年DQ4推出时卖到420大元，比其他卡带贵了超过三成！而我也算很有良心，一租半个月。虽然不算让店家赚了钱，但最少不让他们赔本吧？没记错的话，那盒DQ4最后是给了我，变相分期付款。另外当年同期另一盒卡带《信长之野望 战国群雄传》卖上七百二十大元！在一个一串鱼蛋一元，一包香烟七元的年代。七百元就等于今天的二千元了。）

而这种租卡带服务也带来另一个今天香港已经绝种的二手游戏买卖服务——卡带交换。如果换同等级的游戏就要补较多的价钱，大约五十至七十元吧。虽然还是贵，但比买一个新游戏卡算便宜了，而且也让客人的旧游戏卡有一个出路。另外这些店也有一些付加的免费服务，其中以影印攻略最常见。所谓影印攻略就是将台湾的游戏杂志的攻略影印本卖给客人，对于那个跟本没有香港土生攻略的年代，如果想玩一些有大量日文的游戏，又没钱或等不及台湾的海贼攻略本的话，就只能买这些影印攻略本。事实上这种服务在PS年代早期还存在，直到香港的游戏周刊开始出现后才消失。另外还有一些就是将一些特别的游戏密码（在没有电池记忆的年代，游戏只能手动抄密码来记下进度）让客人抄回来使用，很多人对日文的第一步接触就是在这里。

没天才的小天才，六十合一的秘密

一开始提到，早年的游戏机真是满贵的，不是每一个小孩都可以买得起，而租机又很麻烦，所以就出现一些廉价的替代品。比起今天那些高科技的游戏机，那个年代的8088芯片其实是很简单就可以做的，所以就出现了一些台制的便宜替代品，也就是现在很多老玩家还津津乐道的小天才了。这个小天才虽然没什么天才，但价钱真的很便宜，没记错只是原版红白机的三分一。试想一个海贼版的PS3，如果价格只是原版的三分之一，而且又有所有原版的功能，甚至比原版更强的话会如何？你就能想象这个小天才对于那时的小孩和青少年有多大的魅力了。

说到小天才，虽然只是台湾的海贼版游戏机，但制作一点也不差。首先，当年的红白机最大的问题是手柄连在主机上，前方只有一个接头。一但手柄坏了，除了用机前的接头外接手柄，就只能整部机器拿去修；但小天才的手柄却采用灰机的设计，可以拔走更换！这样手柄坏了也可以轻易更换。其次是小天才的手柄有连发功能！玩过当年一个奥运游戏的玩家也许还记得，一个连发手柄足以称霸这游戏的乐事吧？随着主机进化，连发功能更是提升，甚至出现将Start键连发来作出慢动作的功能……另外，红白机采用的是用“把手”将游戏卡推出来，这个设计其实不好，而小天才却使用按钮来将卡带“弹”出来，手感好之外也不容易出错；而且比起玩具味很重的红白机，小天才的长相更佳。甚至有人开玩笑说，其实超任不是红白机的后继者，而是小天才的后继者。因为真的很多特点都是从小天才那里承继过来的。

当然，小天才是一件海贼版产品。但在九十年代之前，台湾对这类产品近乎不设防，所以才会出现大量的海贼攻略本、游戏机以及一些海贼版的游戏带。这些东西绝对不合法，但这些产品不见得比原版差，甚至有些比原版更好，小天才是一例。攻略本方面，由 于日本的攻略本往往受到游戏公司的约束，所以很多数据不能公布，比如最终迷宫不能刊登，很多玩家就很不过瘾；但台湾才不管那么多，登了再说，而且更绝的是还会有附加特典呢！像台湾华X的DQ3攻略本，就有一个很详细的小说版攻略，质素甚至比今天很多宣称是小说的攻略还要高，而FF2攻略本更绝——在书后加入文字RPG游戏！而海贼版游戏杂志的制作一点也不比日本差，攻略也如之前提到的原因，不论质和量都比日本的要强，也算是今天所有中文游戏杂志的共同祖先了。

至于游戏卡带，其实现在也可以在一些地方找到，最初当然就只是一对一的将游戏复制过来，由于只卖数十元，所以即使没有原装包装并且制作粗劣，甚至看不到结局，一样会有人买回去玩，而且还有不少人是因为搞不清是否正版而中了招呢！等到了红白机后期，由于2Mb的游戏卡带开始多起来，所以出现了一些数十合一的游戏卡：将早期64K的游戏十多盘同时放入一个芯片中，然后做一个选单让玩家选游戏。这种数十合一的游戏其实最多只有十多合一，其他的都是灌水，比如把一个游戏拆成数十关，每一关就当一个新游戏，但实际上还是同一个游戏。更神奇的是，连一千合一也有呢！要放一千个红白机游戏，如果在今天用一张4G的Flash RAM当然没问题，但那个年代怎么可能有这种技术呢？结果就是大量灌水了，有趣的是，还真有不少人买了呢！更有甚者是将本来的游戏改改当新游戏，比如让一代的马里奥兄弟难到发神经，连第一关都过不了的人也大量存在。

这些都是八九十年代香港游戏界的一些往事，第一回就到此为止，下回还有更多这些陈年往事哦！

（未完待续）

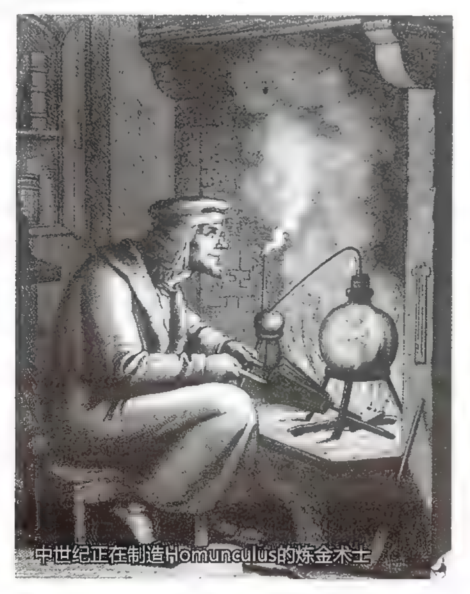
# 关于炼金术的过去和未来

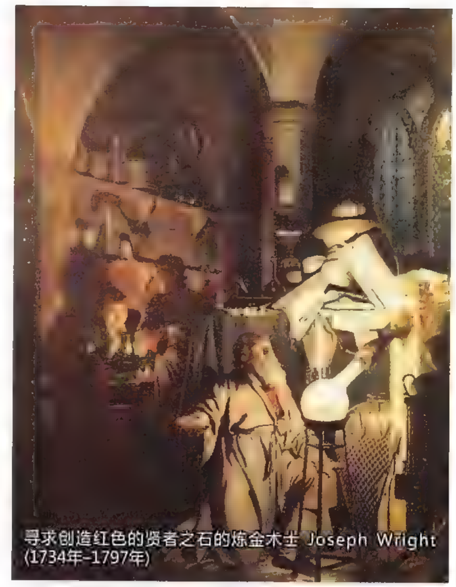
狭义的炼金术所采用的一个相当普遍的方法是把四种贱金属：铜、锡、铅、铁熔合，获得一种类似合金的物质。然后使这种合金表面变白，这样就赋给它一种银的灵气或形式；接着再给它加进一点金子作为种籽或发酵剂，使全部合金变为黄金；最后再加一道手续，或者把表面一层的贱金属蚀刻掉，留下一个黄金的表面，或者用硫磺水把合金泡过，使它看上去有点象青铜那样，这样转变就完成了。

广义的炼金术更多的关注于转换其他的物质，通过理解、分解、重构，炼成所有的物质，甚至包括人的灵魂和肉体。“水30公升，碳20千克，氨4公升，石灰1.5千克，磷800克，盐250克，硝石100克，硫磺80克，氟7.5克，铁5克，硅3克，以及其余15种元素少许。”，就可以炼成人体，看似可笑的数据却饱含着最原始的欲望。

Homunculus就是由中世纪炼金术士提出并打算炼成的一种人工生命体。文艺复兴时期的欧洲炼金术士帕拉塞尔苏斯提出，将人类的精子和数种草药以及其他的生命物质，在透明的烧瓶中密闭40天，然后每天加以人类的血液并保持马的子宫的温度，持续40周，就可以炼成一个“烧瓶中的小人”，叫做“Homunculus”。它只能生活在烧瓶中，无法在世间存活，但Homunculus代表着“全知”（五号人格出现！），是一切知识、智慧的总和。

据说帕拉塞尔苏斯曾经炼成Homunculus，但他死后无人成功过。人类是多么富有想象力啊，尤其是在没有现代科技的情况下，其实那时人们还是很会自娱自乐的。


中世纪正在制造Homunculus的炼金术士


寻求创造红色的贤者之石的炼金术士 Joseph Wright (1734年-1797年)

当时，人们认为世界就是神用炼金术创造出的，黑色代表着财富与权力，白色代表不老不死的永恒，红色则代表着与神的无限接近。

追求与神无限接近的人中，最知名的要算是艾萨克·牛顿爵士了。这位英格兰物理学家、数学家、天文学家、自然哲学家和炼金术士，他可能真的与神无限接近过。牛顿在自然科学中的贡献这里就不细说了，差不多可以与日月同辉。他在中晚年大部分的时间都用在研究炼金术上，可惜大部分的著作都在几场大火中付之一炬了。

喜感的地球人是不会轻易放弃炼金术的。其实，现在的技术真的可以“炼金”哦。

汞这个奇怪的金属，古人炼金就喜欢他，结果大多数都是用来“吃”。牛顿死后，体内也存积了大量的汞。但科学证明，汞的的确确是可以炼出金子的。汞的质子数为80，黄金是79，铂金是78，喜了吧，就差一点点哦~（不知道古代地球人知不知道……）。美国通用电气公司和日本科学家曾经用150克的汞做为原料，用高能伽马射线长时间照射，导致汞原子核中质子被踢飞。结果，结果真的炼成了79克的黄金和其他的金属（白金）。听起来不错哦，不过……耗费的能源要比生成的贵金属多出几十倍。囧了~

其实如果把物质分解到量子级别，很多物质真的可以转换了。设想下，炼金术的世界……参看《钢之炼金术师》。

其实炼金术的东西远远不止这些，炼金术是对当时的所有科学的一种探索，化学、物理学、医学、生物学、数学、神学……说不清楚了，有空再说吧~~

# 台湾初中语文考试题和答案

传说这是台湾某中学三年级国文科单元测试的选择题以及教师点评。台湾国中三年级，基本上就是大陆的初三吧。因为很有味道 ，所以就从书上摘下来了。

1.去年暑假，冠云与家人到外地旅行，回来之后冲洗照片，赫然发现一张不可能拍到的灵异照片，这张照片的景色是：

A . 四面荷花三面柳　　B.绿树村边合

C.古道西风瘦马　　D.三更画舫穿荷花

答案：D，因为其他都是正常现象。注：　三更画舫穿藕花（三更半夜仍有装饰华丽的船在荷花丛中穿梭着）

2.在《中国历代女作家》这本书里，“找不到”哪位女作家的相关作品？

A.李清照　B.刘侠　C.潘希珍　D.彭端淑

答案：D，他是男的。

3.老师要每位同学选读一本小说，开学后上台发表读书心得。请问下列哪一位同学的报告，不但让一旁的老师听了摇头，还引起全班同学哄堂大笑？

A.《论语》读后感　B.《三国演义》读后感

C.《老人与海》读后感 D.《世说新语》读后感

答案：A,因为能把《论语》当小说读的学生，应该向他"顶礼膜拜"，而不仅仅是摇头。

4.为了自然科报告的需要，婉容上《鸟类百科大全》网站搜寻资料。请问她所打的四组关键词中，哪一个是查询不到内容的？

A.鸿鹄　B.鸿儒　C.鸱枭　D.昏鸦

答案：B，虽然大学者有时也会“鸟鸟”的，但那并不代表大学者就是鸟。

5.苏轼与好友张怀民夜游承天寺，请问他们不可能看到什么景象?

A.小斋幽敞明朱曦　　B.提灯的萤火虫

C.在松针稀疏处闪烁的小镇灯火 D.慈乌夜啼

答案：A，曦者日光也。

6.晋宏所做的动作里，哪一个没有“拍”的意思？

A.打球　B.打寒噤　C.打人　D.打蚊子

答案：B，虽然有时A和C也不用拍。

7.做下列哪个动作时，左手和右手并不会交叠相碰？

A.“攀”上月台　B.为子“祈祷”

C.“抚掌”而笑　D.“揖”让而升

答案：A

8.下面哪种行为没有违反交通规则?

A.桥下之人犯跸

B.朱自清的父亲穿越火车铁轨

C.小明的爸爸酒后驾车

D.徐志摩骑自行车追逐夕阳

答案；D，在高速公路上骑就会了。

9.全校的大扫除时间，由下列4个人打扫的态度，可看出谁的个性最急躁？

A.玉芳好整以暇地整理工具箱

B.启惠慢条斯理地扫着走廊

C.佑橙气急败坏地刷着厕所地板

D.建青从容不迫地擦着窗户

答案：C

10.为了帮同学复习期末考，老师在黑板上写出几个生难字词要大家齐声朗读，请问下列哪个词语让不太会发卷舌音的思源感到很困扰?

A.滑稽　B.佝偻　C.强聒　D.容赦

答案：D，试试看，真的很难念，rong she

11.慧禅创作了一首五言绝句投稿《东峰青年》，已知稿费是以每字5元来计算，请问慧禅一共可以获得多少稿费?

A.100元　B.140元　C.200元　D.280元

答案：A，5言×4句×5元=100元。

12.信廷决定上高中后一定要加入学校最热门的国乐社。请问他在社团里，可以学到哪一种乐器的演奏技巧？

A. 胡琴　B.钢琴　C.小提琴　D.风琴

答案：A，认为BCD是国乐的请举手，教室后面有墙壁，手放下后自己去撞。

13.当贺毅写国文作业时，因为懒得翻课本，就直接拿有德的簿子来抄。在糊里糊涂照抄的情况下，请问下列哪一句话抄错了？

A.梁启超，字卓如，号任公

B.别号冰果室主人

C.曾参与戊戌变法

D.是近代著名的政治家与学者

答案：B,有人念到大学了还会把饮冰室记成冰果室，所以不怪贺毅。

14.下列哪组服饰和配件，最有可能是古代女子的打扮？

A.玄端章甫　B.羽扇纶巾

C.拖鞋汗衫　D.云鬟花黄

答案：D。A祭典礼服，B诸葛亮专用，C邋遢男专用。

15.就你对孔子的认识，你认为他的星座应该是属于：

A.争强好胜，表现欲强的牡羊座

B.优柔寡断，多愁善感的金牛座

C.公正无私，博爱仁慈的天秤座

D.处处桃花，风流文雅的射手座

答案：C。A子路，B徽钦二帝，D那是段誉他爸。

# 袁腾飞语录(和谐版)

袁腾飞是北京海淀教师进修学校高级教师、精华学校教师，其讲课风格自成一派，谈吐风趣，幽默又不失知识性，并且经常语出惊人，被称为“史上最牛历史老师”。他是高中历史新课标教材（人教版）编写者之一；曾参与北京市高考历史命题工作。出名后上过百家讲坛等栏目。

**讲课部分**

■中国历史教科书里多少东西是真的？低于百分之五，你考完赶紧把书烧了，搁家里都脏一屋子，我从不带回家，能不看尽量不看。

■过85分就是优，用不着考100。

■（“我的学生会考通过率是98%……”）你好意思跟那延庆山里放羊的历史老师争那2%吗？

■课上完了，从此你我尘缘已了，袁某人自今日起至会考，每天为诸位焚香三炷，祈祷你们能会考顺利。

■这些内容啊，说实在的，你要熟到让火车撞了都不能忘。抢救时候问：“你叫什么啊？”“忘了。”“那土地改革的内容呢？”啪，张嘴就说。这高考能考不上么？你想想。

■高考紧张怎么办？抖卷子！人家以为你翻篇！

■别害怕，给我红包，我给你包好（会考成绩）。

■我可真是仁至义尽了……你可别太不够哥们儿了……

■（寻找没人坐的椅子）“今天都来了吧？”……“今天都来了吧？”……“都来了”“都来了啊，都来了好，都来了好……”

■大家看目录。你们仨人儿就一本书啊？！我还想跟你们借呢。

■尤其是传纸条的最可恶，上课干扰一大片……你连一条短信都发不起啊？

■我上高中时你还是液体呢。

■哪天我把温XX骂赢了，那我也枪毙了……

■甭管好鸟、坏鸟，好歹是中国鸟……

■日本那地儿……摇一摇，晃一晃，喷一喷（火山）（……）

■你要上课不听，会考前让我给你补？1小时一万……年级组长让补的？那一万一；校长让的？那一万二……咱得尊重领导嘛……

■你读大学的，黄金屋、颜如玉、车马簇、千钟粟。不读，铁皮屋、柴禾妞、棒子面、自行车。

■你上大学的目的是为祖国？别开玩笑了，这么多年也就周总理说过要为中华之崛起而读书，这还被某些人笑他楞。

■我说你们现在念书要好好念，将来才能报效国家，你们一定会乐，觉得我脑子飘拖鞋了。

■在韩国高考压力比咱们中国更重，所以那帮人哪儿也考不上，只好跑中国混，混好了混一个北大。其实他们的水平，别说北大了，北小也考不上。咱们中国的教育体制也不值钱，像哈佛、牛津、剑桥、麻省理工，这样学校会因为你是外国人，你有钱就能给你上吗？北大无所谓，北大、清华等于就是贱卖了，韩国人给钱就来吧！于是出现咱现在的状况，新罗的留学生最多，哪儿都有，到处听到前轱辘不转后轱辘转思密达。

■愤青抵制日货不够，应该抵制日语，他应该说古汉语才对。物理是日本话，化学也是日本话，愤青要创一个词代替物理和化学的词，编一个。

■如果学宋词，就跟苏东坡和辛弃疾学，学好了可以干掉方文山和林夕。

■我从93年就不听流行歌曲了，实在听不下去，我闭上眼睛就是天黑，这不是废话吗？

■汉字是单音节，我，一一个字一个音，日语是（wa ta xi），写出来是瓦塔西。整句话，我是个日本人，你写出来就是一大串瓦塔西叉叉叉。

■有人说中国人轻家国而重乡土，勇于私斗，怯于公战。打架勇敢着呢，你看我媳妇一眼我跟你没完。外敌入侵就胆小，异形打过来了，我躲着。

■研究历史容易出问题，你研究历史，研究胡虏夷狄，容易出问题，写诗也容易出问题，所以中国人只能研究什么？茴香豆的茴字有四种写法，就研究这个，这个不犯忌讳，这个不怕文字狱，然后就考订古字音，什么青山石径斜，应该念（xia），不能念（xie）。

■西方人在研究开普勒定律，解析几何、微积分，咱那茴香豆的茴字有四种写法，你这一下差的太远了。

■所以说，中国人什么都不信，洋人到中国一看，中国人在那儿念四书五经，还炼丹，喔天！你到底信什么啊，我们中国人说，我们三教合一！那不就是什么都不信吗。可我们自己很得意，我们儒佛道三教合一！谁家都是孔子、释迦摩尼、太上老君并排挂！你也不怕他们哥三个掐起来。

■所以我们要是去外国一定要说自己信教，在外国人眼里，你不信教就跟动物没区别，你说我吃狗肉，跟吃人一样。你不如说自己吃人呢，吃人没准还能把你当珍稀动物保护起来。

■牢记住这一点，一去了西方，人一问你崇拜谁啊，你说我崇拜耶稣~~然后你捎带手看两眼圣经，别等人一问你，为什么崇拜耶稣啊？~~~因为它好吃！~完了！（哄笑半天）分清楚了啊，那不是凤梨酥~

■你看尤其今天的寺庙，进门烧香吧！烧香就交钱吧！没带钱我们这能刷卡。这哪里像清修之地？

■这帮伪和尚，你捐完他拿去买新手机。对付他们的办法就是跟佛面前跪下，一边拜一边告诉佛，有人借你名声来骗钱，对你形象不利，趁早收了他去。

■登州就是山东蓬莱，韩国人跟咱们套近乎的时候，就说中韩两国隔着浅浅的一道海，天气晴朗的时候，我们能够听到山东半岛的鸡叫声，也不知道什么鸡，叫那么大声。

■咱中国是最不适合搞恐怖袭击的国家，因为中国对户籍的管理严格。你在小区里一转悠，一帮老太太追上了，你找谁啊你！你这家伙鬼头鬼脑的，进我们小区门也没有！你想安炸药，能让你安吗？

■为什么好袭击美国？美国连身份证都没有，你说你是谁，你就是谁，编一个名字进入美国了，再造一个假驾照什么的。在中国身份证都是防伪的，搞什么搞。

■一般我们在功利境界的人，是贵有不贵无，我们有什么比什么，比有钱，比有房子，比有车，比我爸爸比你爸爸官大。而老子是贵无，看破放下，四大皆空，六根清净，你才能成就，无为才能无不为就是这个意思。

■中国记者采访都是这种水平，从废墟里救出来，你感觉好吗，多新鲜啊，不好我还回去，你高兴吗我不高兴。

**中国历史部分**

■缺乏交流的后果就是张村知道螃蟹可以吃，李村还把它当毒虫；李村知道鳄鱼不能惹，王村还老有人去喂鳄鱼。

■贡士的第一名叫会元，不是汇源果汁。

■你要乡试以上的三次考试全中，就叫连中三元。中国的一个成语叫连中三元，干嘛不连中二十六元或者七十元两毛五分，它不是连续中奖可以兑换三元牛奶的意思，它三元的意思指的是解元、会元、状元。

■清朝的《古今图书集成》也是类书，什么叫类书啊？像今天的网站就是电子类书，我想查康熙 帝，三字GOOGLE一敲出来一大堆，《清史稿》上怎么说，《我们爱科学》上怎么说，《上下五千年》里怎么说，所有跟康熙有关的事全有，他脚板底哪个大一 圈，身高三围多少没准都能给搜出来。

■管仲又名夷吾，这个家伙从小品德不太好，打仗的时候人家都是往前冲，只有他往后跑，他总是以家有老母自己又是独生子为借口，对自己的逃兵行为进行解释。

■陆续称霸的齐桓公、晋文公、楚庄王、吴王阖闾和越王勾践在历史上被统称为春秋五霸，个个牛叉。

■齐国原来的国君应该姓姜，例如齐桓公，名字叫姜小白，那会儿起名还不太讲究。

■这个战国七雄一开始还不是就这七个国家，当时一共二十多个国家都觊觎霸主地位，历经战火洗礼，这前二十强大浪淘沙的一番海选PK之后，基本上就剩下燕、齐、楚、秦，赵、魏、韩，七位选手继续死磕了。

■皇上不能灭人欲，他该看电视还看，该吃麦当劳还吃。

■客观上来说，以前汉人的服装是最笨拙的，宽袍大袖，那个大袖子能钻进一个人去，穿上那个衣服一上街，勤劳的清洁工都得下岗。
■我们中原人的打扮是峨冠博带，老高的帽子，老长的大袖子，一走路帽子当避雷针，袖子当拖把，既省电又干净。
■当时的商品主要是奢侈品，与百姓的生活无关，要来也没用，搜罗一打翡翠玛瑙都不一定能换几串麻辣烫。
■中国历史上名君比较集中的朝代就是清朝，除了同治皇帝差点儿，都还可以。像明朝一个赛着 一个混蛋。皇帝开国的都不怎么样，到二世就完蛋了，守成不行，到三世这帮人，生于深宫之内，长于妇人之手，整天与阉竖为伍，你想想他除了"下面没有了"的笑话还能了解什么东西。
■秦始皇一开始还是很勤政的，他每天早起洗脸刷牙之后看600斤奏章。别怕，当时奏章是写在竹简上，要是看纸的，600斤能看死他。他让在寝宫里搁一个秤，每天秤约600斤，不看完不休息，累得手都翻不动竹简了，拿绸布条挂到脖子上吊着翻，太累了！
■那个时候货币不是很发达，所以粮食很多是拿来当钱用，买机票啊什么的都用米买。所以网上说，你MP3买来多少米就是花了多少钱的意思，比Money首字母的说法更有依据。
■肉刑太讨厌了，随便挑一项都能被整成残疾人，刑罚严重到这种程度，完全是破坏劳动力。
■现在的人写书法老写不过古人，因为古人一写字拿的就是毛笔，你一半时间是在敲键盘。
■我们第一个又大又美丽的国家就叫夏朝。周围是什么玩意？蛮夷戎狄。蛮夷戎狄已经是不怎么样的词儿，已经让你说得够惨的了，还不够惨？犬戎！
■周朝时候流行两句话叫"普天之下，莫非王土，率土之滨，莫非王臣。"流行的程度跟今天我们的一些房地产口号类似。
■完颜亮下令士兵逃亡杀班长；班长逃亡杀千夫长；千夫长逃亡杀万夫长；万夫长逃亡杀总管。（停顿）那总管逃亡呢？您自杀得了。
■霍去病起得名比较妨他，他叫去病，结果24岁就病死了，要叫个霍感冒可能没事。
■慈禧是世界上最牛的老太太，敢同时和11个国家挑战。
■一夜之间，死了金兵无数，早晨起来金兵一看，满地都是大辫子脑袋，宋兵一个都没有，也可能是让队友给抬走了。
■高祖刘邦以前是秦朝的亭长，用今天的话说就是街道居委会治保主任。
■只有中国人、朝鲜半岛、日本、越南、蒙古、匈牙利这六个地方的人是姓在前，名在后，叫李小二，其他全是小二•李。
■刘禅因为小时候在长坂坡被赵云闷过，被刘备假摔过，影响了大脑发育，长大后什么事儿惨就办什么，现在快成了一句骂人的词了，成了傻子窝囊废的代言。
■中国历史上的皇帝，多半嫔妃一大票。其中数量最多的可能是伪天王洪秀全，一百多个，没有名字只有编号，今天从零零一睡到零零七，明天从二百三睡到二百五。
■如果像电视剧里演，皇上天天上朝，那就累死了，清朝皇帝是十日一朝。
■皇朝上朝的时间特别早，天还没亮，四点多钟就得起床，因为晚上睡得也早，八点半九点肯定就寝了，那会儿没电脑没酒吧，天黑了就睡。
■你听有些评书里胡说八道，中国古代总推出午门斩首，午门是杀人的地方吗？明朝在西四，清朝在菜市口，哪能动不动去午门斩首。
■除了明朝那些王八蛋皇帝，流氓建立的朝代，中国历史上最黑暗、血腥、恐怖的王朝之外，别的朝代哪能随便打骂大臣，皇帝是不能杀大臣也不能打大臣的，尤其有修养的皇帝。
■马超给蜀国皇帝上书，孟德杀我全家百余口，他杀了你一百多口，你还得叫他孟德，要不然证明你这个人没文化。
■科举制形成，从隋炀帝开始，整整1300年，一直到1905年，光绪三十一年，才废止科举考试。科举制虽然废止，但这一千多年的卷子已经把中国知识分子考习惯了，所以现在的学生做卷子做的脑袋大是因为隋朝的时候被摆了一道。
■历史剧《孝庄皇后》里多铎戴着一个大耳环，一看就要吐。你见到过清朝王爷戴耳环的吗，以为是歌星吗？
■50两银子是三斤多，你搁什么袖子里，走路不打晃都会抽到自己的大腿，没走几步就把袖子扯坏了，除非袖子是防弹背心材料做的。
■唐三藏来翻译这些佛经，穷一人之力是翻译不完的，所以他得收徒弟。他收徒弟不是孙悟空、猪八戒什么的，他们只会打架。
■宋真宗也就真的勉勉强强御驾亲征，过黄河的时候怕死，他不愿意过河，在这个轿子里磨叽。我什么事还没办，我钥匙落家了，MP4没带，我不能走。
■神宗可真神啊，真的是神。他是就干一件事，数钱，整天盘炕上啪啪啪数钱。这就是朱元璋给他的子孙弄的这些遗传基因，都是土财主。
■李自成百万大军，不到一年就土崩瓦解了。他逃到湖北九宫山，被一个叫程九伯的农民拿锄头给刨死了。那哥们以为他是贼呢。
■查嗣庭处斩，全家流放三千里与披甲人为奴，幸亏没满门抄斩，不然就没金庸先生了。所以你看金庸先生写的武侠小说，无一例外反清复明。
■作者（吴承恩借《西游记》）强烈传达了这么一个信息，一只妖猴可以造天上皇帝的反，那你人间皇帝算个毛啊。
■他（蒲松龄）最大的成就是便宜了今天说相声和评书的，单口相声里面好多段子都是从聊斋里来。
■现在皇陵绝对不能挖，什么时候高科技了再想办法。况且这玩意儿你挖也没用，也不能把东西卖了，还得建博物馆弄武警看着，累不累。还不如在土里埋呢。
■一路上，王翦不停的给秦王写信：哎，我那地怎么样啦？我儿子的事您想着点是不是该安排了？一拨一拨的信使往咸阳去，没有一个正事，全是这点事。
■金世宗：来我们这祭奠祖宗不行，要不，我派三十万大军帮你们把坟迁走吧？
■金军经过，宋将基本都是直接洞开城门："欢迎欢迎，热烈欢迎"。
■皇上老不驾崩怎么办？得，我们帮他驾崩吧。
■（一道士自称神仙，说在天上见过皇上）"我曾经见过陛下！""是啊，我瞅你也眼熟！"
■刘豫一看完颜宗翰的大腿比完颜昌粗，于是他就抱住完颜宗翰的大粗腿，不理完颜昌了。
■刘豫(伪齐的皇上)："你这碗哪来的" 卖碗人："我从皇陵里偷得" 刘豫："你能带我去吗？"
■拿什么东西形容洪秀全就是对什么东西的侮辱。

**世界历史部分**

1.骑兵打步兵，那不跟德国队踢中国队似的吧，我想进几个球就进几个球。北京奥运会我给你留点脸，我5分钟进一个，我不给你留脸半分钟就进一个，180比0。
2.达芬奇的名画，蒙娜丽莎，是达芬奇的父亲的朋友的小媳妇，露出一种很古怪的微笑，据现在欧洲人医学研究，那是因为她牙全掉光了，才那么笑呢，抿着嘴，没牙的小老太太。现在卢浮宫的镇馆三宝：断臂的维纳斯，无头的胜利女神，没牙的蒙娜丽莎。仨残疾人。镇馆三宝，一到卢浮宫，先带你看这仨人儿。
3.巴菲特、比尔盖茨，人家挣的钱都捐了~这是什么？这是伟大的共产主义战士！
4.萨达姆不应当绞死他，应当交给伊拉克人民一口口咬死他。
知道法国工人半年休假，剩下半年干什么吗？罢工！半年休假，半年罢工，多悠闲的日子啊！你上那鼓吹暴动造反，你有病啊？！
8.热月政变，罗伯斯庇尔和他的同伙都上了断头台。法国人特别幽默，在罗伯斯庇尔的墓碑上刻了一行字：我，罗伯斯庇尔长眠于此。过往的行人啊，不要为我哀伤。如果我活着，你们谁也活不了！
9.英国兵特漂亮，红衣服，大黑帽子，白裤子。地是黄的，树是绿的，只有英国兵是红的，是吧，你想想这玩意，你出来你不是作嘛你。咚！给你一枪，打到这(指胸口)，你都找不到伤口，因为衣服是红的。

# 跟帖：建议魔兽争霸采矿加入矿难

楼主：农民每次进入金矿后有5%的概率引起矿难,此时处于矿中的农民死亡。金矿在之后的5秒内不能开采，适用于人族兽族。

3：那伐木应该加上沙尘暴，限制玩家过多的砍树，有利于艾泽拉斯的环境。

4：然后你得让英雄带领小兵去救援，救出来后英雄增加一个200秒的光环。

5：不死族笑而不语。

6：然后你在求援的时候会用尽全力吗？

9：任何单位行动速度超过70码就自动开启大无敌。

12：建议人族坦克除了可以对坦克进行伤害，还可以对各族农民、苦工、僧侣、中立单位攻击。

13：在三级的城镇大厅中可以发动消息封锁这个技能，使人组和兽族的单位不知道矿难的发生。

16：输入秘笈“made in china” ，将会出现综合执法、城管等单位帮你强拆对方的老家。

17：点击农民语音：For mother China。杀死敌人：Thankyou Mr.Guo！

24：当城管走到商店前，物品全免费。

43：人族应该把塔改为监狱，不死族抢尸成功加五十点经验。

49：大帝是圣骑。无敌技能不论等级，皆持续89分钟。（笑~）

55：兽族特别单位：蛤蟆。只可以对女性单位产生伤害。技能：谈笑风生，幼稚化，啃咬天鹅。

56英雄死后，矿工、伐木工放假30秒，以表庆祝。

66：人族坦克加入新技能，当3辆以上坦克在一队时可以发动碾压技能，能直接杀死非机械类的地面单位。

68：精灵族表示受到不重视待遇。

71：66L 你这是红警……

74：建议加入超远距离攻击技能“强烈谴责” ，兽族可推出偶像剧《一起去看流星雨》，造成人族智力英雄崩溃而死。

75：狼骑改跨省小组，当有农民喊出不该喊的话时，法网将从天而降。

80：人族的农场可以生产三鹿奶粉，使用后敌军在一分钟之内全挂。

96：不死暗夜对这些改动深感不安，表示要加一些限制措施，例如提高人族人口的房屋单价——民房各涨价十倍。

101：铁匠铺增加研究——食用地沟油：使人族的非机械单位免疫疾病效果。

106：人族附带隐藏技能“说好的百分八呢” ，每十分钟单位时间黄金收入上升百分之八，不过随机死亡两个单位。累计死亡十个单位后随机死亡一英雄(不可复活但可世袭)。

120：低维修费用时启动强拆模式，兽族农民进地洞前需要到相关部门办理相关手续。

124：人族集齐七双阿迪王即可直接召唤春哥，技能你们明白的。

135：新增中立英雄：曾哥。技能：毁灭绵羊音波、群体纯爷们狂化。效果：我方单位移动速度增倍，敌方减倍。

141：人族三架飞机可捕获奇美拉，肢解并研究，产生新单位，直升奇美拉，代价随机损失一名英雄。

151：人族所有建筑使用上限为七十分钟。七十分钟后人口红了怎么办？拆了重盖。商店不卖回城了怎么办？拆了重建。兵营不造兵了怎么办？你傻啊，这个是不会停产的。

159：增加采集物：烧饼，可为我方智力英雄增加魔法值。

185：遭遇埋伏，让英雄先走。

202：隐藏终极技能：6J以上的英雄死了以后不要复活，直接输入chunge chun yemen，英雄立刻满状态原地复活，CD时间为10分钟。

205：兽族先知增加专家辟谣技能，1500码范围内所有敌对单位恐惧。

222：暗夜山岭巨人可学技能“黑丝” ，男性单位看到后移动速度减慢、攻击力减弱。暗夜新兵种：吟唱德鲁伊，二本可造，三本学习技能够两个吟唱德鲁伊可以合体成绵羊德鲁伊，绵羊德鲁伊可变曾哥。

298：人族农民加入回城技能“上访”可避免矿难。

315：增加以下中立英雄：涛哥，春哥，曾哥，黄鱼哥，犀利哥，简二锤，苍天哥，BV哥，47哥，城管，猫帝，大狸子。

439：人族新建筑，伟大的社会主义学堂：可培养3单位。

1.极端爱国者：拥有对祖国的无限热爱之情，并且拥有被动嘲讽、口水免疫、可耻隐身等实用技能，并且造价便宜，出兵速度快，性价比极高。

2.五毛紧握者，拥有誓死不放下手中五毛的决心，是当之无愧的肉盾，拥有为社会做贡献的伟大决心。拥有自爆这种最强AOE技能，表达出对祖国的无限热爱与为祖国奉献的伟大抱负。

3.反动诅咒者，以诛杀污蔑之人为己任，拥有全屏秒杀一切反动派的超强技能，并且每当诛灭5个反动派便会自动增加智力10点，前期可以拿人头，后期可以当DPS，这样的单位谁不爱。

461：黑暗游侠大技能改为“思密达” ，可将全地图任意敌方兵种或中立生物划为己方所有。

470：新加英雄：林道.亚克西。一技能：开会，英雄周围一百范围内群体眩晕3秒。二技能公款吃喝：瞬间补充生命值300点，魔法值100点，耗费己方金钱1000。三技能出国考察：瞬间传送500距离，CD时间100秒。终极大招写日记：召唤三位女恶魔为其战斗。

496：金矿矿难发生后，所有农民开始做俯卧撑10秒，之后农民人口加倍。

# 地震时如何保护自己

## 1,救命三角区




左图：救命三角区。 右图：桌下，错误！



救命三角区震后的位置，更大可能地确保安全。

## 2，地震绝对不能躲避的地方

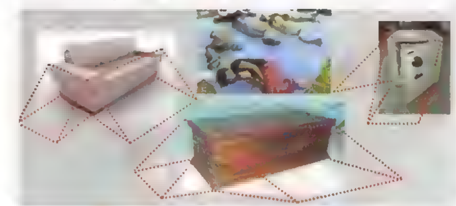



地震发生时如果你正好坐在车里，马上离开车内，坐下或躺在紧临车子外边的（三角）区域。如果有建筑物等东西倒塌时，它会落在这个三角区以外的地方。如下所示：





## 3,躲在屋内各坚固物体旁的救命三角区







## 4，地震时的躺卧方式



# 迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

## People, People, People



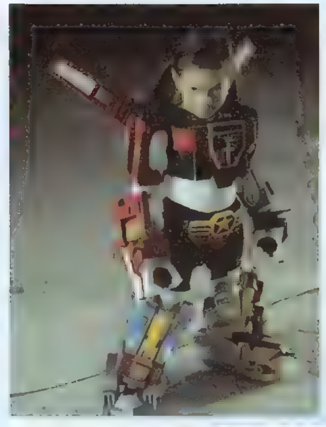
男人信“著姐”，河边不湿鞋。



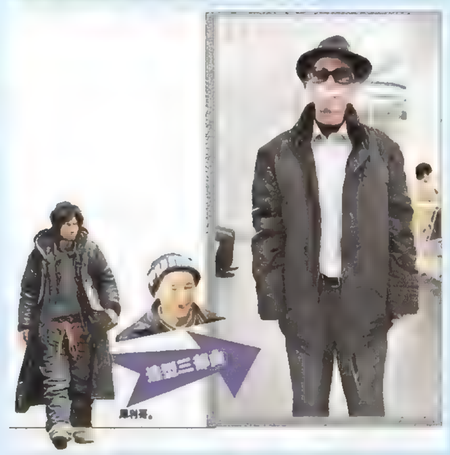
总统也有年轻的时候。



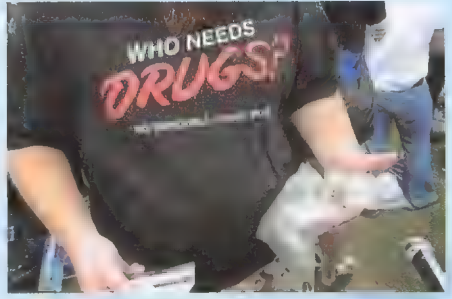
此女年方19，就读于美国哥伦比亚大学传播系。其父为阿拉伯联合酋长国的石油巨头，实际资产超过比尔盖茨近4倍。娶了她，好几辈子都不用奋斗了。



小时候我也想穿成这样子。

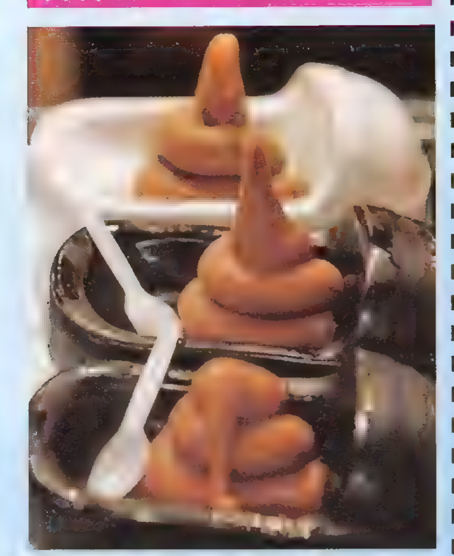


犀利哥获聘广东某旅游景点时装模特队长，月薪3000元。




好嚣张的毒贩。

## 高科技产品一览



夏天到了，口袋请大家吃东西。

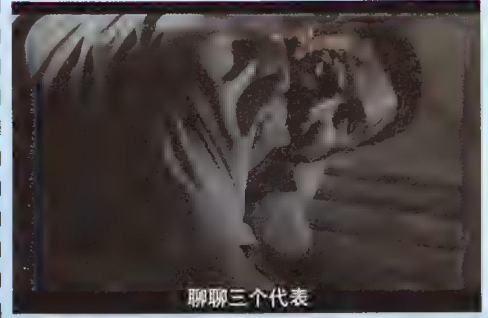


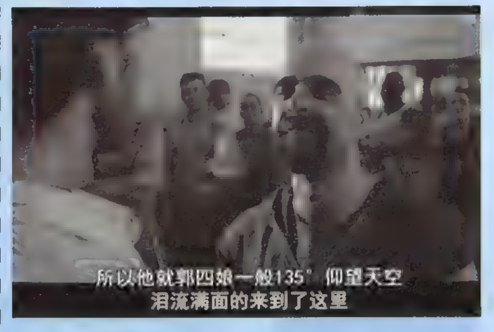
PC格斗专用摇杆。

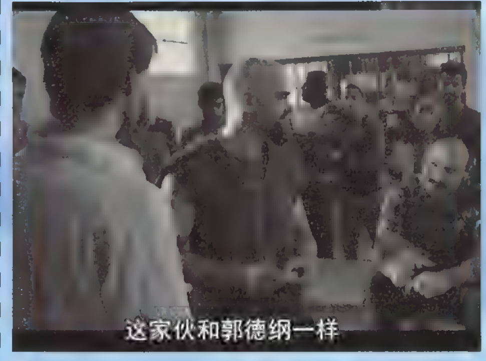


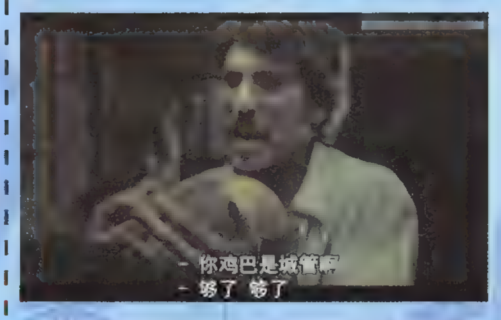
超级卡里奥兄弟！

## 电影《夺狱困兽》有才字幕



# 教你如何用可乐作弊

教你如何用可乐作弊

你需要一瓶可乐，一个固体胶，一把剪刀，扫描仪和打印机。

第1步中取下可乐的标签，这应该很容易。

第2步 扫描这个可乐的标签，大概使用600dpi的分辨率。

第三步 使用Photoshop 或者其它的图像编辑软件，删除原有的标签内容。

第四步 输入你需要的内容，比如那些容易忘记的公式或是其它内容。

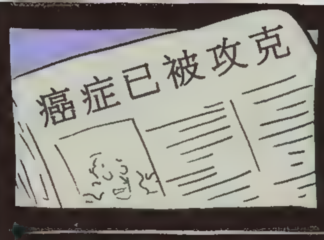
第五步 按左图的设置设置你需要打印的图像大小，如果条件允许，

好了，现在完成。把打印出来的标签重新粘贴至可乐瓶上。怎么样？如果不仔细看，是不是和原来的差不多？作者并没有使用照片纸或者光泽纸，但视觉效果依然不错！

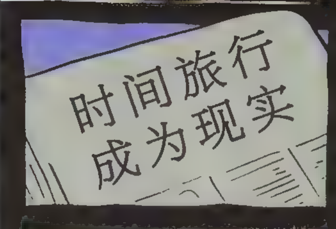
祝你好运吧！

科学报道的真相：

我们成功消灭了小白鼠尾部百分之十的癌细胞。

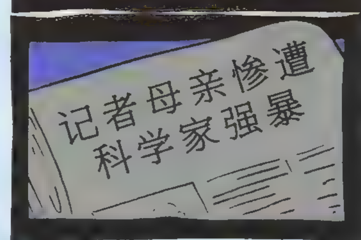



我们才没有“攻克”癌症！只是离开发出未来的治疗方法越来越近了。







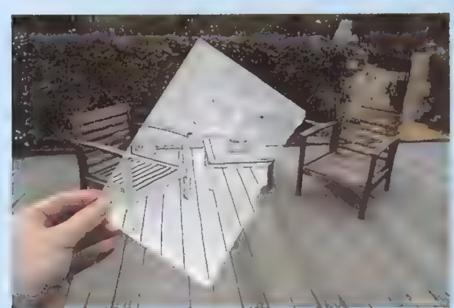


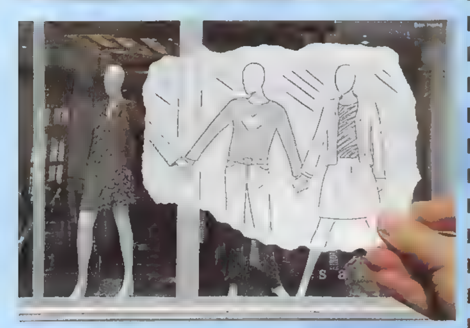
## 相机VS铅笔 系列作品展

（作者Ben Heine）

这是一个有趣的想法，作者用铅笔手绘的画面，覆盖在高科技数码照片之上，重新赋予照片新的生命。两种元素的结合妙趣横生。



















# MapleStory
# 《冒险岛DS 枫之谷》系统指南和入门攻略

文/平射炮

本作是PC网络版《冒险岛》的掌机版本，没有联机功能虽然不爽，但游戏内容丰富，即便只有单机，要通关也能玩几十个小时。游戏表现方式恶魔城，按照章节进行，有各种怪物和Boss，还有很多不同等级的武器和装备可以打。游戏包含了四个职业，每个职业有自己的故事，交织成一个整体。不过游戏一开始只能选择战士，其他三个职业需要打通战士模式后才能开启。虽然四个人的故事不同，但基本关卡和玩法类似，本攻略后三个职业不做攻略介绍，战士篇也以简单的流程攻略为主。

## ~ 系统解说 ~

### ★菜单




在游戏中按Start键进入菜单。菜单设计中规中矩，用标准的英文表示各种属性和菜单，所以很容易看懂。第一个菜单是角色的属性，包括各种属性，还有金钱和游戏时间。右侧菜单说明如下：

ITEM：物品。查看或使用物品

EQUIP：装备。查看或装备武器和防具。可更换的防具有5种，武器1种。

SKILL：技能。装备技能，技能有3个等级，越强的技能消耗MP越多。

STORY：故事。查看故事简介。

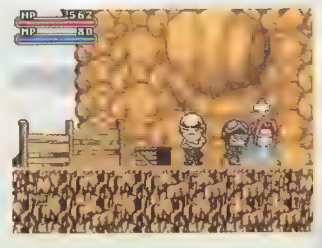
MAP：地图。查看地图各个位置的说明。

HINT LIST：游戏教程。

MON.BOOK：怪物图鉴。

QUICKSAVE：快速存档。

### ★地图



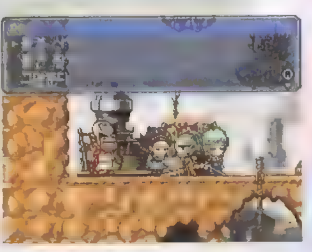
下屏显示当前地图，有GPS的话，按SELECT键切换到大地图模式。虽然地图用线条表示，但精度很高。地形、人物位置和传送门全部有显示，而且不同的东西用不同的符号表示，可以说相当直观。

### ★存档方式



游戏中的存档分为两种，一个是到存档点存档，存档点是一个壮汉，和他对话选择第一项进行存档。第二个是快速存档，按Start键打开菜单，选择最后一项“QuickSave”。快速存档只能存一次，进入后此存档消失。

### ★商店

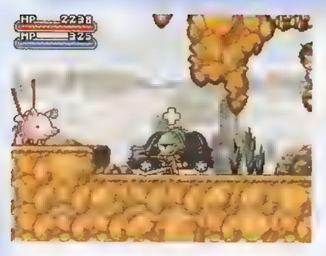


本作中的商店是一个女士商人，通常在在每一章的营盘中出现，和她对话选择购物或者贩卖。购买物品包括道具、装备（武器）和技能。

### ★传送门（小汽车）

本作的地图很大，虽然各地相连，但靠走路往来





的话非常慢。于是传送门出现了。本作中的传送门和一般魔幻游戏的圆形发光物不一样，而是一辆小汽车。要使用传送就要先找到各地的小汽车，在地图上开启当地的传送。找到每个地区的小汽车，按上键进入，选择要去的地方后直接到达那里的小汽车位置。用小汽车移动快捷方便，而且价格便宜，只需50块钱。

## ★GPS



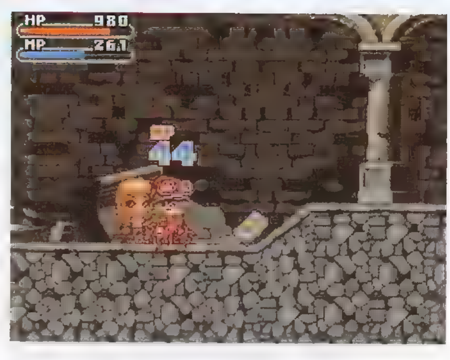
游戏中每个职业都有GPS，在故事中获得。使用方法是按Select键，在地图和GPS之间切换。本作的地图是自带的，基本每个地方都有。而GPS的作用不是指引路线，而是显示更大的区域地图，显示出玩家所在的位置。其实和地图的作用类似。

## ★使用钥匙（道具）



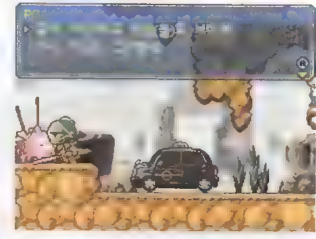

一般来说，拿到钥匙开门按一个键就可以了。不过本作不是这样，拿到钥匙后（或者其他道具），如果要使用需要站在门口（或者其他位置），按Start键打开菜单，选择钥匙（道具）。不要以为按上键无效，就回头继续找道具。其实是操作不一样的问题。

## ★HP、MP系统




本作人物属性很多，基本属性还是HP（血）和MP（魔法）这两种。HP被打到0，游戏就Over了。发技能会消耗MP值，MP值为0没关系。HP的补充方式有很多，比如吃加血道具，升级会自动加满。而本作有自动恢复系统，找一个没有敌人的位置站着不动，HP和MP就会自动增加。

## ★猪

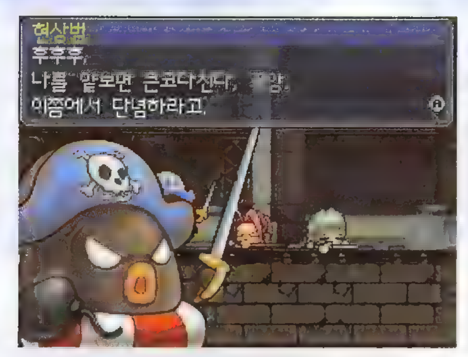


通常在不同地点的营盘都有一只小猪，这只小猪不是敌人，而且会说话。在游戏中得到一种猪食，回来给这种小猪吃，他会给玩家一个金币似的东西。然后在主菜单的OPTION中，选择Coupon Guide，可以查看金币，不过此时金币旁边全是问号。需要在下方输入一个密码，才能看到这些金币的隐藏序列号。由于PG的编辑全都没玩过PC网游版《冒险岛》，所以无法得知此序列号的作用。个人猜测，因为小猪说如果给他吃的，他会用好东西报答玩家。所以这些序列号大概是在PC网游版用到的东西，可以用来兑换道具等物品吧？

## ～流程攻略（战士篇）～

### 序章

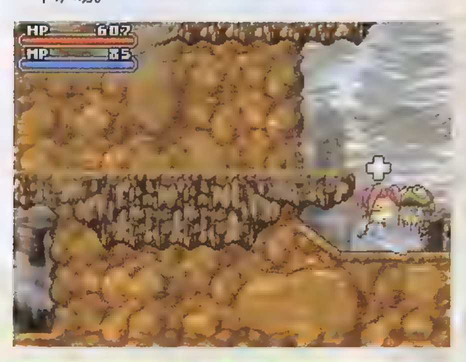
游戏开始给角色取名字，建立存档，选角色（只




有一个战士可选）。操作教程按A，没难度。后面前进的路线在下屏地图上用红圈表示，也不会迷路。后面干掉一头猪得到钥匙。到门口处要手动开门，方法是按Start键开菜单，选择第一项ITEM，选择钥匙。不能直接开门，这是本作较繁琐的地方。转一圈，回到最初的营盘见到长老和其他人，序章结束。

## 第一章

行走路线还是看下屏地图，有红圈标志的传送门。在GPS没信号的区域，不久出现发电小球，这东西是路障，要跳过去。进入地道，两处可使用铁轨运输车前进，控制车方法很简单，站在上面按左右行走，跟控制角色的移动一样。目标是追一个海盗造型的胖子，铁路被炸，主角二人掉到下面。之后找到长老，众人从左侧传送门来到一个矿场。




## 第二章

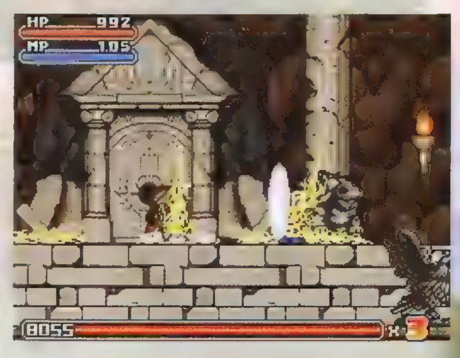
先来到下面中间的帐篷，找村长。情节后同伴来到右上平台，对话后到下面左侧的门，此时出现弓手和盗贼。前往中间的帐篷，情节后进右侧的门进入战场。

一直前进，干掉一只穿盔甲的猪，下个区域有大风，吹走了主角的一封信。进入中间右侧的传送门，往前进到BOSS战：盔甲猪。这猪好打，之后从传送门出来，进入下面的传送门。一路向下，回到最初的营盘，进入中间的帐篷。




## 第三章

情节后进左下方的传送门。来到新区域，盗贼和弓手出现，在下方的地面砍草丛，出现一个传送门，跟进去。这个区域右侧有几个悬崖缝隙，从左侧的缝隙跳进去。沿右侧的路往下走，路线有点曲折，注意看下屏地图上的梯子。




来到三个传送门的地方。用GPS看大地图，其实都是相连的，多绕两圈打打怪也好。目标是区域13（下屏左上角有显示），进入区域13左下角的门。来到一个新区域。本章结束。

## 第四章

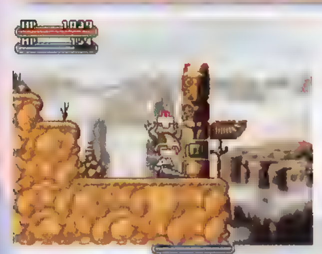
来到新营盘，从左侧门进去，来到一处类似金字塔的地方。情节后BOSS战。BOSS很好打，打败



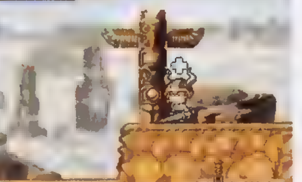

他后走左侧的门来到地下。碰到老头，继续打。BOSS战：长老。他的攻击方式有：瞬移到背后发波、发射地面激光、蓄力剑气下砍……注意躲避即可。当打去他一半HP后，发生情节。

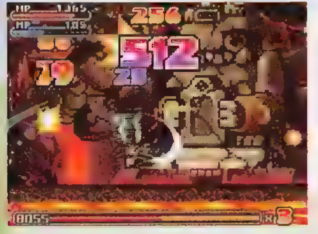
出去后遇到盗贼，打到一半多发生对话。然后盗贼玩瞬移打倒主角。独自一人后进右侧的门，进入情节。

## 第五章



救下面的小mm。之后进左侧的门，来到新营盘。情节后用小汽车回到第一个区域。找到三个柱子，把获得的三个宝石装上。（按Start键选宝石）






向右走来到营盘，光头守卫不让主角进入，利用浮空的平台，跳过这些光头。注意，要等光头背对着你再跳，落地时如果他的脸冲着你，会被发现。

到右侧找到两个人，对话。然后到方块柱子的下面那个区域（区域2），调查中间的一个四格柱子。右侧出现门。进去，经过几个场地，在这里的垃圾箱找到丢失的信。原路返回，进传送门，被守卫赶出来，选择第二项，来到这个营盘的左侧。向左走来到小汽车处，回到小姑娘的村子。把信交给她。

## 第六章

在营盘和NPC对话，然后走左下的门。发生情节，和戴草帽的忍者对话。在下面刚出现传送门处，开菜单选择刚得到的宝石，进入一个矿井似的地方。

经过一个跷跷板的地方，在前面的区域调查两眼雕像，然后返回跷跷板处，和一个魔法mm对话，她便加入队伍。和她对话，选第一项让她站在翘翘板上。然后爬到右侧上面开动吊车，把重物放下去弹起mm，取得两个道具。再和她对话，到两眼雕像的位置。情节后一直向右下前进。跳入右下的长条区域，里面有很多大眼蝙蝠，打它们掉落一个大眼球。回到两眼雕像处，魔法mm也得到一个眼球。按Start安装眼球，出现新的道路，进入地图最下方的区域。来到BOSS处：巨像。



干掉BOSS后向左走，进入大门，情节后顺着门来到一个类似实验室的房间。情节后往右走，回到六臂巨像的房间，干掉3个机器人。跳上右侧的高台，岩浆上升，进入右侧的传送门。岩浆一直上升，赶紧跑。




来到遇到草帽忍者后落下来的地方，上不去了，而岩浆已经在脚下。正在仅仅关

头，上面出现绳子，爬上去获救。

## 第七章



本章路线比较直，上来直接往右走，和绿毛小子战斗，把他打败后和老头打，这里有个要点，一定要装备耳罩，否则会被他秒杀。

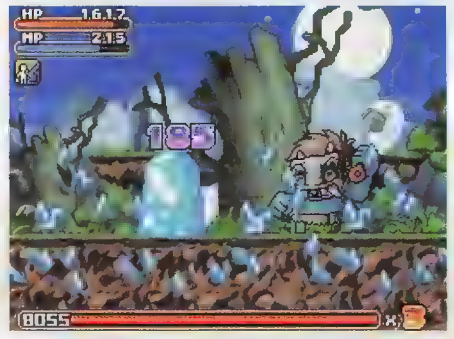
情节后，碰到弓箭手mm。往右走路上被绿毛偷袭抢走宝石。



进入古堡追绿毛，在大门处，到下面找钥匙，然后开门进入。酒桶的酒可以喝，醒来后上楼梯从椅子上捡到钥匙。在前面发亮的柜子处使用钥匙，出现隐藏的门。进门，上楼梯调查石碑，出现满屏的符咒，这里所有的鬼魂全都消失，下层的水也散去。

原路返回，看到绿毛跟上他。向右下走，见到老头和绿毛。绿毛一下将主角打翻，原来他被宝石的力量附体。情节后，神殿即将倒塌，躲避落下的石头向外面跑。来到外面，出现大风，主角被吹飞。

## 第八章




传送门出现混乱，进右侧门有意思，直接来到某少妇的家。进左侧门，场景比较混乱。碰到一个小怪物，干掉它出现新的传送门。路线单一，出现水晶的地方，调查后会颠倒场景，不过也不复杂。

大森林的区域，上面有两个门，进入左侧高处的门没有路。进右侧的门，混乱的场景很直线，来到树村进入提示的区域，和国王对话。出来进

入上面的房间，在二楼进入传送门。进入森林区域，传送门还是混乱，打特殊怪物会出现新的门。在一个区域碰到一个船长打扮的男人，干掉他附近的小怪物，出现新的传送门就回到树村了。来到国王处，和船长对话飞空艇起飞。

情节后，和偷偷上飞空艇的盗贼单挑。打败他后，出现超小飞机前来骚扰。盗贼加入，一起打飞机。消灭所有小飞机后，一个猫头鹰机器人出现，BOSS战。这个家伙在空中飞来飞去，攻击方式是撞击和激光。贴身战最佳，它发激光的时候转到它的身后狂砍。打败它后，主角陶醉在胜利之中，结果这个BOSS垂死挣扎，将主角打飞。

## 第九章

来到一个民风淳朴的村子，先去左侧一本书似的建筑，里面的电梯没反应，出来和一堆书中的mm对话。到外面，来到右上方的传送门，进去后旁边的大妈会过来说话，说完话再次进去。

前面在破房子处遇到鬼魂，在一个大区域找到一个刻着咒文的树，调查后前进，在下个区域找到

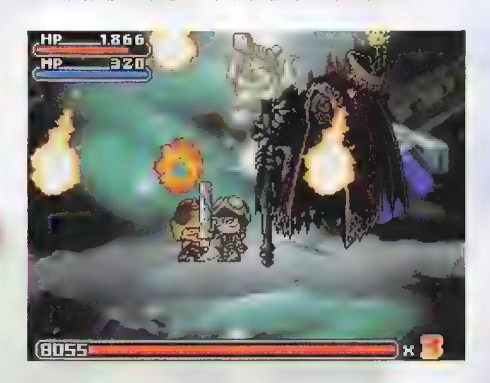


刻着咒文的小树，出现灵魂，赶紧调查咒文树获得咒文。总共有5个咒文小树，取得咒文卷轴后返回大树那里。调查大树，出现咒文菜单，按照从上到下3、1、4的顺序选择咒文卷轴，成功后获得大卷轴。返回营盘。

在回村的途中遇到三个怪物玩合体。这个BOSS不好打，主要是血多皮厚，攻击方式有大棒攻击，扔石头，空中下压，冰魔法。前几招好躲，冰魔法落地之前可以看到地上的影子。干掉BOSS后回村子，找电梯间的那个mm对话，电梯启动。

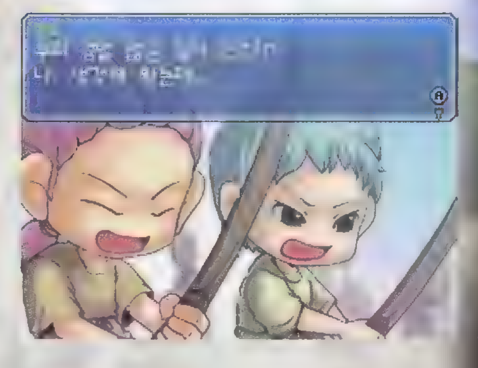
## 第十章

坐电梯来到玩具城，进入中间类似钟表的建筑。向下来到一处打不开的门时，进入左侧的区域，一路前进绕到下面。继续前进会碰到几个士兵，在区域13还会碰到弓箭手mm。她向左走，用得到的圆石脸压住机关，趴在腹带上钻过障碍。




后面都是直线路程，不过有很多移动的平台，关卡的难度不低。一直向下，来到背景扭曲的区域，发现绿毛的阴影。一路追过去，关卡跳跃要求比较高，来到最下面的区域，见到绿毛和弓手mm。和他们对话，阴影绿毛出现将主角吸入正体体内。然后在他的内心世界前进，找到他对话后恢复原样。

追赶他到宫殿内部，进入空间裂缝，追到绿毛后死神出现，进入最终BOSS战。死神的攻击力很高，注意躲避。打法没什么技巧，绕到他身后攻击最佳。干掉他后，世界恢复原样，绿毛灵魂正常。来到外面，遇到女王，把得到的水晶安放在宝座上。战士任务全结束。




二周目流程攻略+系统研究
DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker
2
《勇者斗恶龙 怪兽篇》

## 写在前面

"我承认自己是个新人，DQ系列的主线作品只玩过去年夏天DS上原创的8代和今年年初移植的6代——玩怪兽篇这还是第一次，虽然没什么说服力，不过小的时候可是看着《勇者斗恶龙》这部漫画长大的，而且自己爆料一下，我超喜欢那个倒线法师哈普（ポップ）……那么，DQMJ的一代目作品虽然没有玩过，不过二代目就超来劲非常开心。不是我吹牛，其实很多同事都很羡慕我这样的：半路出家做掌机游戏编辑，很多神作大作都没玩过，这就跟看电影一样，如果很多都没看过，再来就有得是机会慢慢看；我们把好东西都已经享受完了，就得抻着脖子天天盼望出新的，而我却可以拿出老作品来细细品味，嘿嘿，当有优越感啊~（众小编：鄙视，游戏没玩过几个，拽什么拽！？）

客观来说，我想很多玩家都跟口袋一样，也是第一次接触这部外传式的作品，给我的感觉，外传与正统本篇最大的区别就在于怪兽。在本篇当中，角色队友在战斗和诱发剧情时都起到了决定性的作用，而在本作当中则是怪兽当道，无论是战斗还是剧情，甚至连收集、合成系统都是围绕着怪兽进行的，也许是受了口袋妖怪系列的启发么？借用当今流行网游WOW中的一句话：达到满级才是真正的开始，DQMJ2也是一样的，只有逛遍了世界，收集到各种怪兽，才能利用怪兽合成出新品种，最终得到很强的伙伴，以达成世界第一的愿望，那么，请大家跟口袋一起，进入这梦幻般的异世界吧！"

### 操作说明

A键：调查•确定
B键：取消
X键：打开菜单
Y键：查看说明•战斗时快速更换怪兽
L•R键：转换视角及翻页

### 画面说明

つづきから：继续游戏
はじめから：重新开始
ワイヤレス通信で対戦・交換：本地对战•交换
Wi-Fi通信で対戦：WIFI通信对战
ともだちリスト：朋友列表

### 菜单说明

道具を使用：使用物品
モンスターの特技を使用：使用怪兽的特技
武器を装備：装备武器
モンスターを入れかえ：更换怪兽
作戦をへんこう：更换战斗技能
スキルポイントのわりふり：分配技能点
セーブする：保存
すれちがいバトルをはじめる：通信对战
たびにやくだつヒント：旅行中有用的提示
プレイヤーの特技を使用：使用玩家的特技

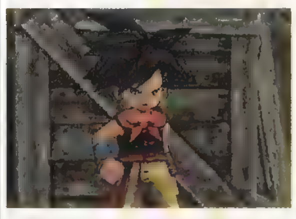
### 战斗说明

戦う：战斗
命令：命令
作戦：技能
スカウト：捕获
道具：物品
にげる：逃跑

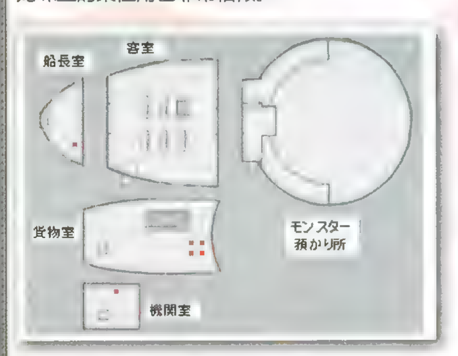
有这样一群人，他们把怪兽当做伙伴，像驱使自身手足一样操纵怪兽，我们把他们称为"怪兽大师"。为了决出胜负，世界最强的大会"战斗GP"终于召开了。大师们都带着自己最引以为豪的怪兽伙伴来到会场，并互相展开了激烈的角逐。在这场战争中，只有真正做到与怪兽心灵相通的人，才能取得最终的胜利。为了取得这场大会的胜利，来自世界各地的大师们不惜与各种强敌进行对战。满载着他们的梦想，有一艘飞艇正在前往"战斗GP"的会场途中。一位胸怀大志的少年，他的身影出现在飞艇旁……

# 第一章：飞艇

堆满了货物的飞艇口岸，这位少年悄悄藏在了一只木箱中，正透过缝隙寻找偷渡的机会。老天真的很不公平，旁边一位美女正在抱怨，为什么身为前次大会的优胜者，却要乘这么破烂的飞艇去会场……而我们的男主角却只能在一旁望船兴叹呢？也许是由于那位美女过于傲娇，于是赛布林斯船长终于忍不住了，开始对她进行



嘲讽——如果没有那位美女的体重，也许乘客们会相对安全一些，哈哈……口袋玩到这里笑出声来了，这船长还不是一般的毒舌啊。气跑了美女，机械师开始往货仓中搬东西了……第一个搬起的就是主角藏身的木箱，真是可喜可贺呢。船长与机械师的一段简短对话后，飞艇终于出发了，而我们的男主角也可以趁机出来透透气……呃，不愧是鸟山老师的人设，主角的外貌感觉和龙珠里的某位角色非常相似。




好，现在轮到我来操作了。首先来到楼梯口，刚打算上楼装成客人，结果突然发现有人要下来了！赶快藏回箱子里去，可惜最终还是被发现了。经过大家的讨论之后，船长决定给我一次机会，让我作为飞艇的见习船员，以打杂的形式支付自己的船票。第一个人物是与飞艇上的全体成员对话，这简直太容易了：进入客舱，与兔儿娘和金发御姐对话。然后和老爷爷对话，他会把怪兽收纳所介绍给我，接着回到客舱，从楼梯下到货仓，与背包的男孩对话。继续从货仓爬梯子来到操作室，与机械师对话，最后从操作室的通风管爬回船长室汇报就可以了。

刚刚汇报完毕，突然飞艇的船身发生了剧烈震动，赶快跑到客舱看个究竟吧，貌似有什么怪物正在袭击飞艇，客人们都吓得面无血色。再次回到船长室，船长让我顺着风管直接到操作室查看情况，可机械师霍肯就算再厉害，也无法同时对抗怪兽的袭击以及突如其来的暴风雨……飞艇开始下坠，我眼前一黑，就……嘛，不是什么也不知道了，而是可以存盘了囧

再次醒来的时候，发现飞艇坠毁在丛林中，而我被甩出100米开外竟然没死——真是佩服自己命大，有空买个彩票去吧。顺着紫色藤条爬进飞艇里，绕了一圈没有人，箱子也无法撬开，只好进入怪兽收纳所看看……哇塞，竟然还留了一只给我，这么厚道（其实这里的初始怪兽是随机的，口袋只刷了一次就刷出自己最喜欢的宝石怪，太开心了）……出飞艇后，遇到了机械师霍肯大叔，两人刚寒暄了几句，说到这座布满丛林的岛屿，突然发现不远处传来诡异的声音，真可怕！




睡了一觉之后，霍肯大叔带我去免费拿了一只怪兽，口袋得到的是刚才看见的那只可爱的宝石怪（わらいぶくろ），他说在他修理机器的时候，我可以四下转转。给宝石怪取个好听的名字，然后出飞艇，这时就可以自由存盘了，开始作战练习吧。第一场战斗是打赢一只史莱姆，而第二场则是捕获一只史莱姆。两次练习都达成后，霍肯大叔会给你指出一条明路，向第二个地图进发吧！

**★在这里要强调几件事情：**

1、与机械师霍肯大叔对话，睡觉醒来后就可以去操作室开他的箱子了，以后每遇到一位飞艇上的

NPC，只要对话后也可以回飞艇开他们对应的箱子。

2、在飞艇旁的蓝色石碑处可以学到ルーラ魔法中的第一个传送点：飞艇。

3、只要进入飞艇就可以恢复全员的体力和魔力。

4、大地图上的物品是可以刷新的，只要再次进入别的 地图再回来就可以无限拿。

5、捕获怪兽的几率与怪兽的级别差有关，也与当前怪兽的体力有关，同等条件下的捕获概率是50%，多试几次就有经验了。

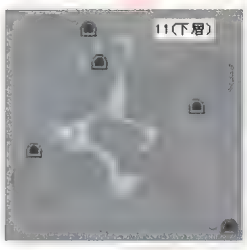






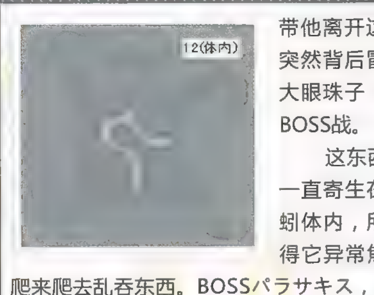



进入丛林后可以在1号地图中点击蓝色石碑恢复体力。然后继续跟着霍肯大叔，在2号地图中遇到一条巨大的暴君蚯蚓——口袋这里提醒大家，这只大蚯蚓貌似是心情不太好，大家遇到它最好靠边躲开，一旦发生战斗就必败无疑，最终会被它吞下肚子然后再拉出来，好恶心的……而且当大蚯蚓路过的时候，只要周围有树怪，那些树怪就会在地面上打洞，顺着洞可以来到11号地图上层靠近A出口附近，离开A出口可以到达3号地图。4号地图中是沼泽，在最北边紫色藤条那里会遇到一个坏掉的木偶怪，它说让玩家帮忙找到它的心……怎么找？沼泽里满地都是泥巴怪……其实玩家们大可不必挨个打那些东西，只要稍微消耗一些时间，等大蚯蚓从这个地图路过的时候，那些泥巴怪就会吓得丢盔弃甲，留下一包包的物品等着我们去捡了。得到随机出现的任务物品后，回到木偶怪那里，它自动让开道路，我们来到了5号地图。




哟，这不是飞艇上穿着蓝衣服的眼镜男嘛，刚想上去打招呼，结果大蚯蚓来了，为了救眼镜男，霍肯大叔自己成了那只怪物的点心！我们为了讨回大叔，跟着大蚯蚓跑进它的栖身之所——从B门进入11号地图上层之后，在桥上找到了眼镜男，他让我一直向前走，看看怎样能到洞窟下层。出C门，从9号地图出来，先向下往1号地图走，将柱子推倒铺好将来要走的路，然后一直向上来到8号地图，穿越8号地图后继续向北，顺着7号地图中的紫色藤条爬上中腰，可以在蓝色石碑前回血。

建议大家在这里存盘，然后进入左边的6号地图。登上台座后调查上面的开关，可以打开密林的迷宫之门，不过门口有个恐怖的独眼巨人——嘛，如果按照身材来算作战能力的话，口袋说什么也不会上去跟它打，我想玩家们也不可能硬碰硬吧，究竟要多少级才能打败它呢？算了，还是绕路吧。从6号地图的左边绕路到E门，来到11号地图的下层。先到右边学个ルーラ魔法，今后就可以从迷宫当中直接脱离了。绕到大蚯蚓的嘴前，剧情后进入它的大嘴，嘴里只有一条路（不愧是环节动物），走到尽头可以发现趴在“地”上的霍肯大叔。刚想




带他离开这里，突然背后冒出个大眼珠子，进入BOSS战。

这东西貌似一直寄生在大蚯蚓体内，所以搞得它异常焦虑，爬来爬去乱吞东西。BOSSパラサキス，血大概有130左右，攻击力在20左右，防御力30左右。要对付它，我方平均级别只要超过8级就可以了，不过注意得随时吃药。这BOSS会3种技能，一种是普通3连击；一种是ダークスパイク，也是3连击，不过威力比普通的连击要狠一些；最后是ドルマ技能，伤害不到20，勉强可以应付。由于BOSS的单体攻击比较强，所以不管是谁挨到了，都要及时吃药补充体力，否则就直接趴趴了。

打赢后，大蚯蚓一个呕吐就把我跟大叔给吐出来了，好恶心哦……跟我们一起被吐出来的还有一块小牌牌，据说这是传说中大师的东西？搞不清楚状况，还是先回飞艇去吧。回到飞艇，先和眼镜男对话，然后就可以去货仓开他的箱子了。接着再跟大叔对话，得知自动贩卖机已经修好——喂，你闲的蛋疼了是吧，不修飞艇竟然修贩卖机！行吧，既然修好了就用用，左边的是ATM机，右边的可以买武器，接下来就可以去下个地图了。

**★在这里要强调几件事情：**

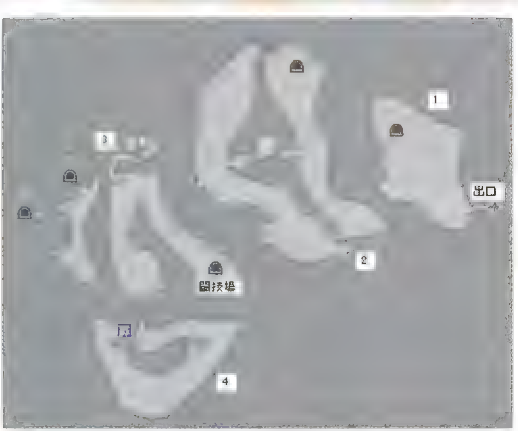
1、10号地图是8号地图的延伸，只有下雨的时候才能通过。

2、根据昼夜和天气的不同，各区域出现的怪兽也有所不同，想收藏就多转转吧。

3、被大蚯蚓吞掉的话，会拉在最初的地图旁边……尽量躲着走吧，就算发生战斗也要逃跑。

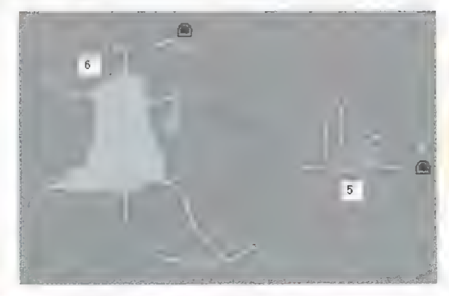
4、在3号地图遇到大蚯蚓时，如果有小怪兽钻地洞的话，一定要跟进去，因为可以拿宝物。




真壮观！活生生的翼虎哎！不是有句俗语叫做“如虎添翼”么，大家自己看吧……不过千万别看呆了，赶紧往洞里跑吧，没看见鼹鼠们都在逃命吗？结果祸不单行，刚到洞口就碰见个幽灵男，他竟转身也往洞里走了……好可怕，非要跟他进去吗？从5号地图的A门一直走到6号地图，刚刚往前走了一屏，就遇到那个不吉利的幽灵男，他竟然对我说“你们已经逃不出这座岛了”……等等，这幽灵莫非是船长么！？在石碑处恢复一下，然后存盘。

接下来的道路非常困难，从B门离开6号地图，来到2号地图……下面我们要一路向西跑到3号地图，但翼虎在天上不停地盘旋，所以一刻也不能





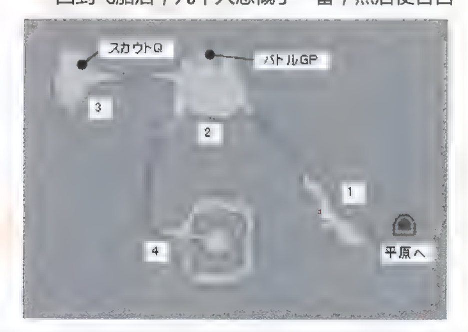

耽误，最方便快的路线是从下面绕过去，只要到了3号地图就没有翼虎的骚扰了。进入3号地图后，先去北边的高台上开个宝箱，得到小零件，然后到斗技场的大门口来，和把门的史莱姆对话后得到史莱姆的信件。

来到4号地图，翼虎又出来骚扰人了，讨厌啊……一路上躲躲藏藏的，好不容易来到了台座的位置，打开通往迷宫的大门。在C门口遇到了鼹鼠，把史莱姆的信交给鼹鼠之后，可以得到一枚种子，再次回到竞技场的大门口，史莱姆已经消失了。进洞后，发现飞艇上的GJ老爷爷被三只鼹鼠围困，几句话不投机，进入BOSS战。



这三只鼹鼠的血量都在100左右，攻击力平平。先集中力量干掉旁边一只，然后再干掉旁边另一只，最后再合力对付中间的，记得要随时吃药回血哦，如果队伍里有会回血技能的怪兽最好。战斗后，一只体形硕大的鼹鼠出现了，出示了小牌牌之后，那厮很识相地带我们进了后洞，转一圈之后与GJ爷爷对话回到飞艇。

回到飞船后，几个人感慨了一番，然后便各自休息了。夜里，我做了个噩梦……那个诡异的幽灵船长对我说的那番话究竟是什么意思？“你们已经逃不出这座岛了，这里便是你们的葬身之地。胜利、胜利、胜利，你们只有这一条生路”……真讨厌，太不吉利了，还是先去怪兽收纳所看看吧。里面多了个鬼面道士，它教给我们合成10级以上怪兽的方法，分别选择怪兽的父母，然后确定合成路线，最后分配技能就可以了。出来后再和GJ爷爷对话，然后可以下到货仓里开他的宝箱。



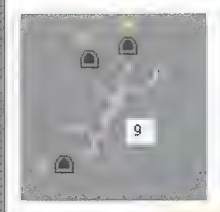

出门通过大地图来到竞技场，在2号地图和鼹鼠领主对话，进行“战斗GP”预选赛F组，第一次的战斗对象是スライム和きりかぶおばけ，第二次是カバシラー、ドラキー和ヘルホーネット，第三次是リップス、じんめんガエル和マッドプラント，几乎没有难度，直接可以搞定的。赢得三场战斗后得到奖品，而且大地图上将开启雪山地图。

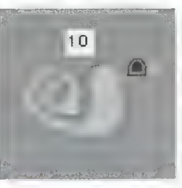


## 第四章：雪山




刚刚进入雪山，口袋就被眼前的蓝巨人吓了一跳——这家伙的体格比丛林里看门的还结实！一路向前走，在蓝色石碑前遇到了飞艇上的金发美女其斯特拉，刚要上前打招呼，突然发现她的面前有两只狼！没办法，进入BOSS战。这两个敌人看起来挺牛的，其实血也就130左右，除了攻击力较高之外还会狼嚎，可以使我方队员








一回合内无法行动。先铲除其中一只，注意回复就可以轻松取胜了。

在蓝色石碑处回满血厚，来到2号地图，一直向北走，进入7号地图，转向右下方的东南出口，进入8号地图，在蓝色石碑处学会满贯技能，这样就可以随时给队伍回血了。学过技能后回到2号地图，这次向西走，发现金发美女正在一块巨大的冰壁前打算生火取暖……谁知道这篝火刚刚点起来，不知道从哪冒出来一头长翅膀的疯牛，它似乎对红色摇曳的火焰非常反感，于是直冲过去——很好，冰壁被撞碎了，而且我们有了好大一坨牛肉！

再次前行，在3号地图中间的冰壁前又遇到了金发美女，问题是这次她可点不着火了，因为打火机在刚才遇到飞牛时，只顾着逃命给丢掉了……只能再想别的办法啦，去B门的洞里看看吧。开过一个宝箱后，从C门来到10号地图，沿着蜗牛壳一样的卷曲地图来到中心的平台——等等，莫非我们要去找那个蓝脸的独眼巨人借火种？看起来这家伙可没有想象中那么和善啊……还是迅速偷一条火把然后赶快溜吧，记得拿着火把的时候尽量不要发生战斗，因为战斗3次火把就会熄灭，然后就又要去独眼巨人那里串门儿了。

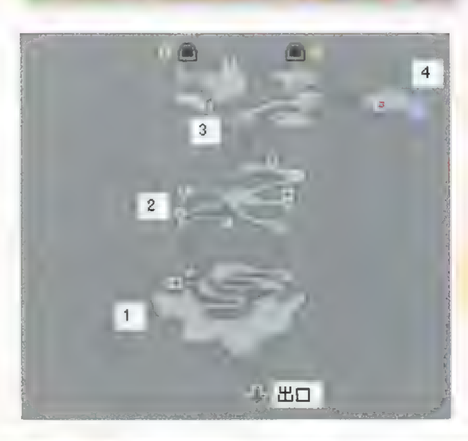


点燃篝火后，那个记吃不记打的蠢牛再次撞破冰壁晕死在旁边，我们趁机顺着脚印来到了4号地图，这里也有一块冰壁，但火种去哪里找呢？继续沿着脚印来到5号地图走过蜗牛壳一样的冰雪山路后看到金发美女又被三只狼围攻，轻松解决后在蓝色石碑前恢复体力，并拿到火把。回到4号地图，将篝火点燃，下面发生的事情就不用再说了……从冰壁后面的通道来到5号地图并进入D门，开启台座的封印后，从E门来到6号地图。在一堆篝火旁边，金发美女终于把她的宠物小飞猪捉到了——问题就出在那堆篝火上，好死不死，疯牛又来了……进入BOSS战。

这BOSS大约有650的血，攻击力暴高，而且还是全体的2连击……除了这个之外，还能让我方全员无法行动，另外还会喷火（全体20多伤害）以及扔石头（单体30多伤害），很难对付，记得要加好血哦。

BOSS战过后，我和金发美女一起回到飞艇……和美女对话后就可以去货仓开她的宝箱了，然后赶快把捉来的怪兽们合成一番吧！存盘后出大地图，又没有新地方可以去了，那就去打竞技场吧，把新合成的怪兽们练练级别，然后去鼹鼠领主那里接受E级和D级的挑战。E级的战斗第一回合是ももんじゃ、スライム和ホイミスライム，第二回合是おおきづち和两只いたずらもぐら，第三回合是シャーマン和两只ガオン，都可以轻松搞定。D级的战斗略微有些难度，第一回合是キメラ和两只ドロル，第二回合是タマゴロン和两只メラゴースト，第三回合是どろにんぎょう和两只いばらドラゴン。如果这时手里没有3只20级以上的初级怪兽或者3只15级以上的次级怪兽，打起来应该会比较辛苦吧，大家可以练练级再来。挑战成功后开启新地图断崖，这时眼镜男过来了，告诉我一条重要的情报，说这座岛上有一种传说中的巨鸟……

## 第五章：断崖



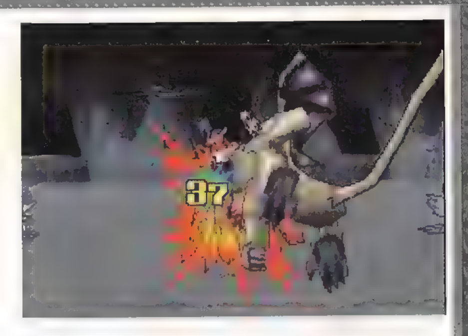
来到断崖之后，从1号地图右边的山路爬过去，来到2号地图，然后继续北行来到3号地图——说句实在的，从天而降的岩石史莱姆长得好像一坨坨的便便哦囧（众小编：还让不让人吃饭了！）在4号地图和幽灵对话后，可以去石碑处恢复体力，最后来到A门的位置，发生剧情。兔耳娘被怪兽袭击了，这时船长突然跑了过来，全力撞开怪兽，带着兔儿娘一起逃进山洞……原来船长还没有死啊！得赶快去救他们才行！




进入A门，从5号地图顶部的C门出来，来到6号地图，然后迅速穿过6号地图来到7号地图。这里是山顶，好大的雾……基本看不见路，只能看着地图盲跑了，来到台座上开启迷宫大门，然后进入D门，爬上高台，在石碑处学会“とうぞくのはな”技能，翻译出来就是“盗贼之鼻”？貌似是用来鉴定物品的。回到7号地图，在最东北角遇到了被怪鸟袭击的船长，进入BOSS战。

这BOSS大约有700的血，会放美拉密（全体30多伤害）、火焰之息（全体50多伤害）等火属



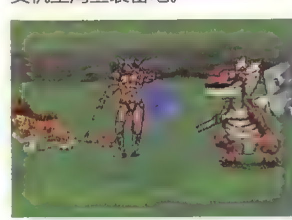




性的魔法，而且有时还会连续两次行动，对回复的压力还是很大的，最好带着已经学会2级治疗“贝荷米”的怪兽，或者多准备些上乘草药。

BOSS战后救下船长，这位好人在自身难保的情况下竟然还惦记着飞艇的乘客……继续前行来到8号地图，绕到地图的西南角遇到兔耳娘，正要过去团聚，没想到祸从天降，刚刚打败的怪鸟带着它们老大来了……浑身漆黑的大鸟把兔耳娘捉走啦！一路北上，在石碑处稍作休息，存盘后进入9号地图。爬到平台上，我和船长分别对付大鸟和小鸟，进入BOSS战。



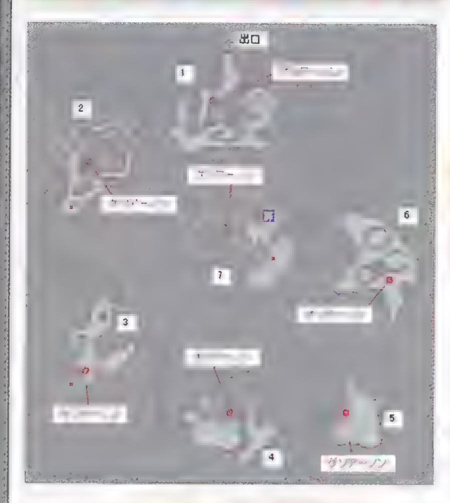

这次的大鸟BOSS有800多的血，而且速度很快，可以两次连续行动，会寒冰吐息技能（全体40多点伤害），如果队里有冰耐性较好的怪兽现在就可以派上用场了，但攻击一定要超过120对它才会有一定的牵制力，级别不够就去飞艇的贩卖机里淘些装备吧。



打赢后，我们质问这只大鸟是不是传说中的巨鸟，它刚要开口，结果天空中远远飞来了什么东西，这大黑鸟吓得浑身发抖，急忙带着小弟逃跑了……哇塞，这次真正的巨鸟来了，它自称是天空的背德者，好神气啊！当它看到我身上挂着的小牌牌时，说了一句很奇怪的话……什么肩负命运的人？还没完全理解它的话，这家伙就飞远了……这时船长突然倒下了，一行人回到飞艇。

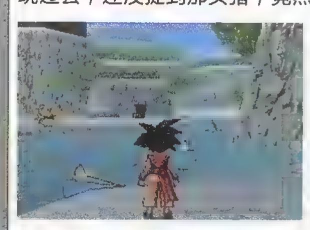
看来船长受了很严重的伤，但还一直挺着……既然众人把挽救船长生命的重任委托给我，我就得好好做出个样子来啊！先去南海看看吧。




进入海岸后，看见金发美女的宠物小飞猪在晒太阳……刚想过去跟它聊聊，突然海里伸出一条巨大的触手，突然进入BOSS战！说是BOSS战，但这触手的血也就只有300左右，很不禁打……不过攻击力确是很强的，建议利用催眠技搞定它。

从西边山洞进入2号地图，小飞猪看见我之后竟然又逃走了，喂！这家伙竟然作弊，它会飞啊！而我还得绕远！没办法，连滚带爬地从旁边绕过去，还没捉到那头猪，竟然又碰见了触手



BOSS，这东西的打法不再说了，基本上就是来送经验的。接着进入3号地图，干掉触手之后再进入4号地图……这里有个蓝色石碑可以恢复体力，然后下到水里继续干掉一只触手，迅速穿过5、6号地图后来到7号地图——这里顺便说一句，5号地图里的螃蟹血高皮厚，很难打，大家可以在4号地图借着蓝色石碑多练练级。在7号地图中开启台座上的机关，下平台干掉另一只触手，然后从断崖处顺着紫藤爬下去，在8号地图中找到小飞猪……这时突然一条巨大的乌贼冒了出来，进入BOSS战。

不要小看这个乌贼BOSS，刚才我们击退的触手只是它的一小部分而已。这条大乌贼有1300多的血，要做好持久战的准备哦，而且它的全部




攻击行为都是二次攻击，包括普通攻击、睡眠攻击、猛毒横斩等等，魔法技能中的喷水比较讨厌，因为力度很大，一次能打50-60的伤害。如果这时手里都是C-D级的怪兽，只要超过20级就可以在数回合内搞定了。

打败BOSS后，它口吐白沫沉入水底，然后就是金发美女和小飞猪主仆相会的感人场面了……（口袋：喂，你个死肥猪，竟然袭胸）……往前走，遇到霍肯大叔的幽灵？我现在已经见怪不怪了，船长并没有死，不是一样有他的幽灵么。和幽灵对话后就可以用传送魔法回飞艇了，进入船长室，和霍肯大叔对话后前往竞技场。

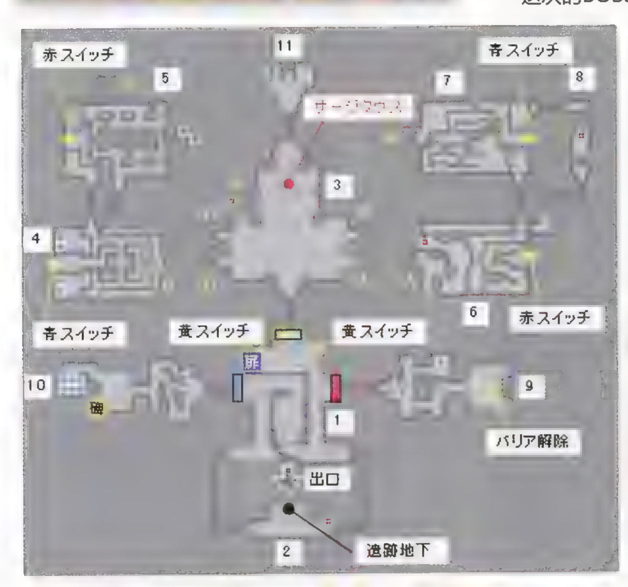
这次的竞技场就属于硬功夫了。C级的战斗第一回合对手是わらいぶくろ、エビルドライブ和おどうほうせき，第二回合是エンゼルスライ




ム、スライムナイト和もりもりスライム，第三回合是サーベルきつね和两只ひとくいサーベル。B级的战斗第一回合对手是はさみくわがた、かぶとこぞう和せみもぐら，第二回合是びっくりサタン、プチット族和ベビーサタン，第三回合是かくとうパンサー、キラーパンサー和ベビーパンサー。而A级战斗难得离谱，手里的怪兽至少是C或B级以上的，而且不超过20级几乎没法打……第一回合是ボーンナイト和两只スカルゴ

ン，第二回合是ミミック、トラップボックス和ひとくい箱，第三回合是メタルハンター、ブラックドラゴン和キラーマシン。拿下竞技场的A级冠军后，鼹鼠领主会拿出一把遗迹的钥匙，大地图上开启遗迹版块。




从1号地图的西边绕到2号地图中，观察壁画后与金发美女的幽灵对话，再从2号地图东边绕回1号地图，来到1号地图最北边的台子上开启机关，再将大门左右两边的开关按下，进入刚刚开启的黄色大门，存盘后四周响起警报。

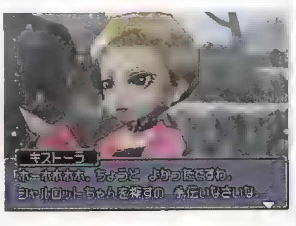



晴天时从C传送点进入4号地图，然后沿着红线来到5号地图红色开关的位置，按下红色开关后原路返回3号地图大厅，接着从B传送点进入7号地图，然后沿红线来到6号地图红色开关的位置，按下红色开关后原路返回3号地图的大厅，向南走回到1号地图，从红色的大门进入内堂，开始BOSS战。

这次的BOSS血大约在1000左右，值得注意的就是它的集中三连击，可以连续行动两次，另外还会用各种物理攻击，实际并不是很难打，打败BOSS之后解开了3号地图中钢铁骑士的封印。回到3号地图继续BOSS战。这个钢铁骑士就像刚才的小BOSS强化版，除了会连续3次行动和全体4连击之外还会放很多讨厌的魔法，尤其是那个恐怖的真空波，如果血太少就会直接被秒，所以经常保持足够的HP才是这场战役的核心内容。

注意：口袋试了好几次都是晴天，据说如果在雨天来遗迹可以从3号地图的D门进入5号地图，然后开启4号地图的蓝色开关。接着从3号地图的A门进入6号地图，通过8号地图进入7号地图，开启蓝色开关后回到1号地图的入口附近。打开蓝色大门进入里间可以得到石碑上的隐形技能。

战斗结束后，一直向北来到内庭，三位幽灵将试炼证明交给我，带着证明来到竞技场，分别通过鼹鼠领主和幽灵GJ爷爷的考验之后可以进入遗迹地下。鼹鼠领主的血只有900，会连续3次行动，还会使用各种异常状态技能，总体来说并不难打；而幽灵GJ爷爷的蟹壳史莱姆可就很难打了，血有1600左右，会全体2连击和连续两次行动，不过它除了全体魔法强一些之外也没什么可怕的，只要做好保护工作就可以了。



好不容易打赢了，幽灵GJ爷爷竟然让我们去遗迹2号地图的壁画那里找他……行吧，恢复体力，买些药品就去看看吧。

## 第八章：遗迹地下



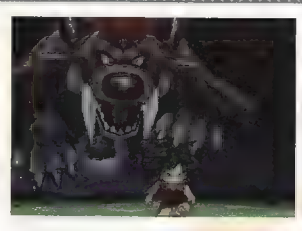

从地图1北边左数第二条路前往地图2，然后从右数第二条路绕到传送点A，通过传送点Aj进入地图3，再通过传送点C来到4号地图，从4号地图的C处踩滑道来到E处，通过绿色的传送门E可以来到3号地图的E岛，在蓝色石碑处学到回复瓶的魔法。调查F处的传送点，来到5号地图，然后通过6号地图绕到回复石碑，踩上H传送点进入7号地图，接着是传送点I到8号地图，传送点K到9号地图，传送点L到10号地图，最后的传送点M到11号地图……这一路真是多灾多难啊，口袋边跑边存盘，感觉有点晕3D，跑路跑得直恶心ORZ







这里最后存一下盘吧，马上要对付最终BOSS了。没有6个C级或B级，且级别达到40+的怪兽就别挑战了，真的很吃力，邪神BOSS的血有4200，绝对是一番苦战……口袋把所有物品都用光了，还牺牲了三只史莱姆才搞定它。战斗结束后，小飞猪勇猛地冲了上去，将邪神敲醒——原来它以前曾经是斗神，只是迷失了自我……就不剧透了，剧情之后自动来到竞技场，与鼹鼠领主对话后使用传送魔法回到飞艇。与霍肯对话后，我决定参加“战斗GP”的比赛。感谢巨鸟将我们的飞艇运往比赛场地，由于在岛上的磨练，我很轻松就通过了预选赛，最后，决赛当中……



终于看到了当时不想上破破烂烂的飞艇，只有背影的傲娇美女，她是上次比赛的冠军？对于千锤百炼的我来说，简直不堪一击……行了，口袋也不说她的两只怪兽搭档有多少血，会什么技能了……真的没必要说，只要闭着眼睛按A键就能百分之百胜出囧

听完船长的讲话后，我们回到了飞艇。看看同欢喜、共患难的朋友们，真的很开心……为了修炼技能，大家决定回到那座神奇的岛屿……究竟要去做什么呢？在这里就不多说了，DQMJ2的一周目剧情到此结束。

# 二周目流程

飞艇到达岛屿，我刚想下船，却被船长给拦住，他说在货仓里有一只老鼠混进来了，让我去帮忙把它清理掉……我下到货仓里绕了一圈，哪有什么老鼠？突然一个木箱里传来动静，这不是我之前的藏身之所么？莫非也有人跟我一样偷渡来的……打开一看，竟然是上届的冠军美女，真无语，这女孩子也不甘心失败，所以才偷偷跟来打算继续修炼的。接下来再与霍肯大叔对话，就可以在自动贩卖机里买到新东西了，另外记得之前没开过的箱子都试着开一下，现在应该可以打开飞艇上全部的箱子了。

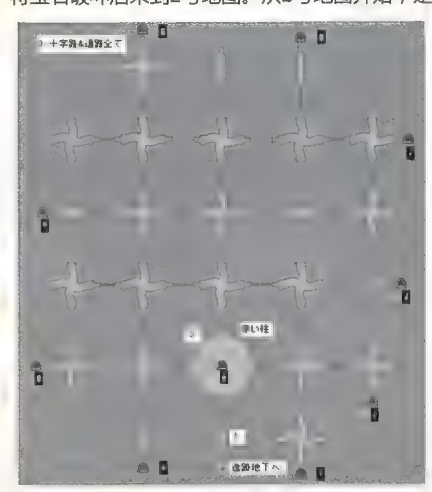
二周目才是一切的开始，一周目只能说是简单的剧情铺垫……如果说DQ的正统本篇靠剧情来吸引玩家，那么MJ分支则是靠怪兽收集和对战系统。二周目新增……不，不能说是新增，得说“开启”才对，二周目开启了很多新要素，例如新商品等等，最精彩的是下面几项：

1、真战斗GP：与斗神狮剑对话后，再去竞技场与鼹鼠领主对话，就可以参加真战斗GP了。
2、购买金属券：飞艇客舱可以买到金属券，一张1万元，好贵哦囧
3、昼夜逆转：在飞艇客舱中与史莱姆对话就可以颠倒昼夜（口袋：为什么不能转换晴雨呢）！
4、捕获任务：在斗技场与多萝西对话，可以接到12个捕获任务，完成任务可以得到奖品。

| LV | 怪兽 | 奖品 | 入手方法 | 要求 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ホイミスライム | 上やくそう | 捕获 | 到达斗技场 |
| 2 | 继承HP回复的怪兽 | ふしぎなきのみ | 合成 | 到达斗技场 |
| 3 | デンデン竜 | まほうの聖水 | 合成 | 雪山开放 |
| 4 | スノードラゴン | ばんのうくすり | 合成 | 雪山开放 |
| 5 | 带全体回复的ヘルコンドル | バイキルミン | 合成 | 断崖开放 |
| 6 | 带全体回复的スライムタワー | せかいじゅのは | 合成 | 断崖开放 |
| 7 | エビルドライブ | イケメンマカンン | 合成 | 海岸开放 |
| 8 | 继承アッパー的ボーンナイト | MP回復の証 | 合成 | 海岸开放 |
| 9 | 继承守備力アップ2的怪兽 | 星のつえ | 合成 | 海岸开放 |
| 10 | 魔王の使い | 戦士の証 | 合成 | 遗迹开放 |
| 11 | 带3枠ギガボディ的巨大怪兽 | 巨大怪兽合成表 | 合成 | 真战斗GP开幕 |
| 12 | ハーゴン | 秘密合成表 | 合成 | 真战斗GP开幕 |

5、隐藏场所、隐藏BOSS：在遗迹地下与斗神狮剑再次战斗后会开启魔界的通路。

魔界的迷宫很乱，先在1号地图调查宝石，将宝石破坏后来到2号地图。从2号地图开始，走



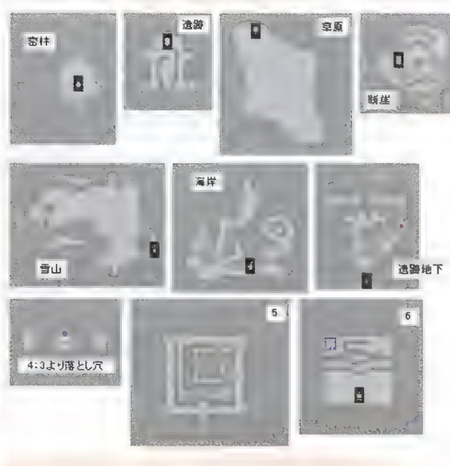

动路线为：北-北-北-北，然后调查宝石并将其破坏；接着回到2号地图，这次的走动路线为：北-西-西，然后调查宝石并将其破坏；再次回到2号地图，最后一次的走动路线为：东-东-东-东-北-西-北，然后调查宝石并将其破坏。四块宝石都被破坏后，中间的大门就会打开，进入5号地图后调查三个把手，将齿轮的动力停止。进入6号地图后，恢复存盘并打开台座上的机关，进入BOSS战。

BOSS的血有6000左右，会全体攻击，很多技能都是两次行动的，而且它的毒攻击很厉害，每回合我方队员会掉300多的血，战斗时一定要找血多皮厚的怪兽，而且队里一定要有负责回复和解状态的队友才行。打败BOSS之后来到遗迹地下最深处，再次与战神对话可以得到一把圣剑，然后魔界的地图会发生变化，接下来就可以去发光之地了，里面大部分怪兽都是金属系的，想要的就赶快捉吧。

至于隐藏BOSS，目前只一个地点供大家参考。在断崖地图迷宫之门北边的洞窟里可以看到一只埃



斯塔克，与它对话选择“否”-“是”之后发生战斗，虽然不能捉它，但10回合内取得胜利的话，它会自动加入队伍的。不过千万不能掉以轻心，这家伙竟有8500多血……至于打法，只能告诉大家能多下流就多下流吧，口袋趁它起初没防备的时候给它丢了好多DOT（状态魔法），哈哈……（众小编：你这卑鄙小人！）




6、开放捕获巨大怪兽的功能：在各个地图出现的巨大怪兽，其实只要主角足够强大，也不是不可能打败它们，不过有些巨大怪兽是需要指定条件才能打败的。与斗神狮剑对话后，它会帮我们的捕获戒指做个强化，然后就可以捕获巨大怪兽了，还记得一周目时欺负过我们的大蚯蚓么？还有在门口绕老绕去的独眼巨人？现在这些完全不在话下，只要想去，立刻就可以捉到——当然，在巨大怪兽处于无敌状态的时候，是无法进行捕捉的，这一点要注意。

大蚯蚓：白天这家伙是无敌的，就算硬打也是必败的，最终会被吞下去拉出来……不过夜间它会在11号下层的地图中睡觉，只要钻进它的嘴里，就会真正与其发生战斗。BOSS的血有1750，通常攻击都是全体挨打的，而且会用毒，注意解毒就可以了。

翼虎：晚上这家伙很精神，一旦发生战斗就只有逃命的份儿，所以还是趁白天它睡大觉的时候骚扰它吧，它的窝在7号地图上。趁它睡觉时先接近背后干掉尾巴，然后再和它的本体进行战斗。BOSS的尾巴有1500血，很轻松就可以搞定，而本体有1900血，大部分都是放群攻，注意加强防御和补血。

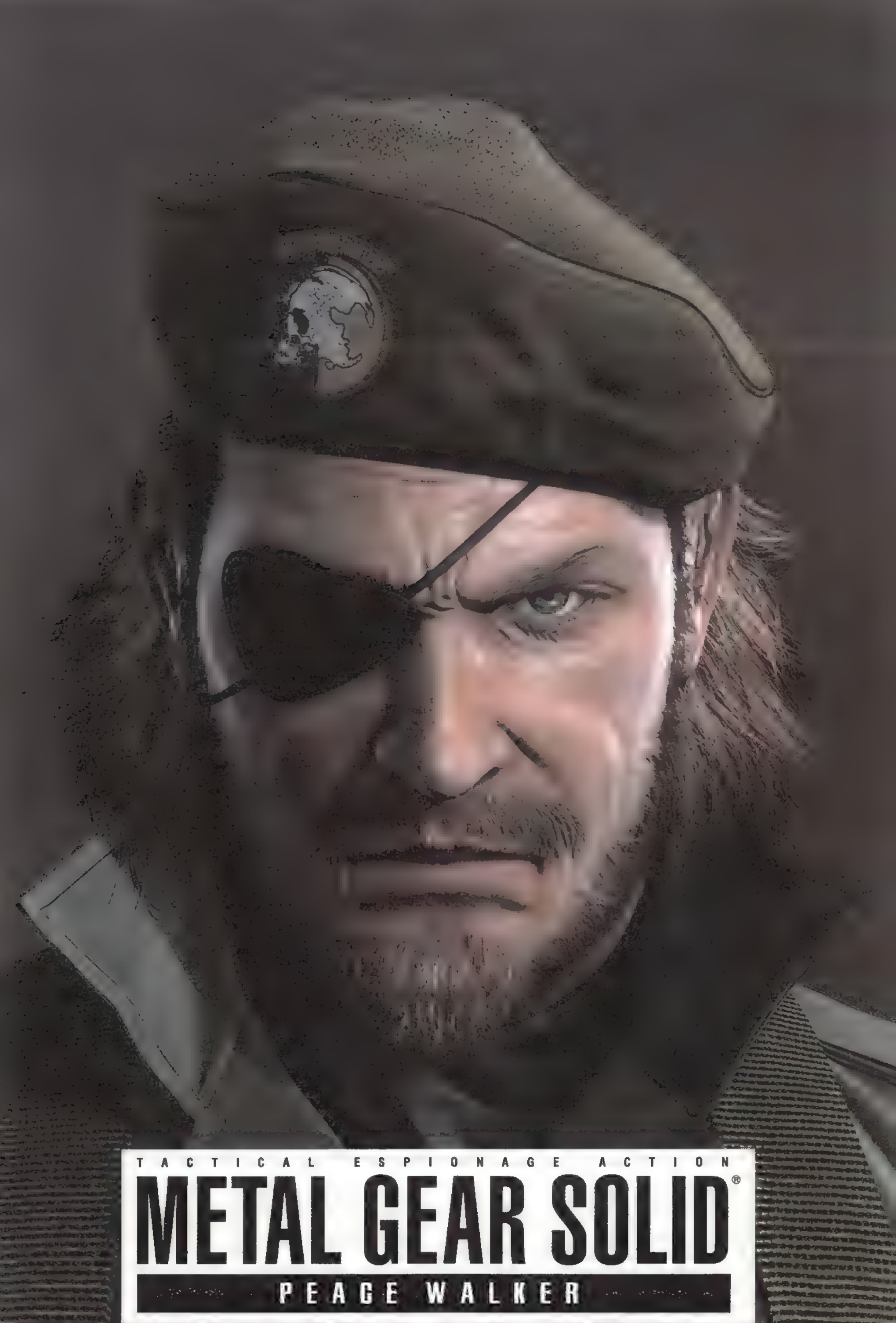
牛犬：平时它晃来晃去的时候就算我们去骚扰它也打不过，但还记得最后一次这疯牛冲向我们发生战斗的地方吗？在6号地图上的篝火旁，再次调查篝火就可以堂堂正正地进行战斗了。BOSS有2500血，会全体的二次攻击，偶尔会放极大闪热咒语，没什么困难的。

巨鸟：调查断崖顶端鸟巢里的巨蛋，它就会出来找我们拼命了……BOSS有2500左右的血，当它吼道“试着吃我一招吧！”的时候，就会放雷系的法术，要小心哦。

大乌贼：就在海岸最深处，只要到水边就可以把它召唤出来。BOSS有3050的血，而且还会2次攻击，更讨厌的是经常会放睡眠、混乱和麻痹的异常状态，实在不行就吃药吧。

7、库洛船长：在大地图上进入正在下雨的地方，就有机会遇到库洛船长——怎样能看出当地是否下雨呢？告诉大家一个小窍门，如果圆点在闪烁的话就是在下雨了，另外画面右上角还会有雨云的标记。如果没有雨，就用传送魔法回到飞艇，然后再次出大地图查看。

第一次遇到海盗时，与がいこつ和两只オーク发生战斗；第二次遇到的是ゆうれい船長和两只がいこつ；第三次遇到的是库洛船长本人，BOSS血1000，还带了两个幽灵船长，打它应该很轻松的。之后去竞技场入口找鼹鼠说话，连续对话之后得到サイドワインダー。再次和鼹鼠对话，第四次遇到的是王狮，血1750左右，会3连击和2次行动。接下来再去竞技场和鼹鼠说一次话，最后在下雨的密林中遇到真正的库洛船长，血有3000，会2次行动和五月雨斩等技能，不过对于二周目的玩家来说应该是小菜一碟吧。胜利后库洛船长才会加入队伍，最后再去和鼹鼠对话可以得到一张金卡。注意，很多怪物都是通过任务取得的，整个游戏中就只有这一只哦，如果不小心合丢了，就只能利用通信功能找别人要了……否则就用金手指吧……（主编大人：金手指去死去死！）


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER

# 合金装备：和平行者

## 剧情小说

"常备军应当逐步完全废除"
——伊曼努尔·康德，《论永久和平》第一章——

当和平行者（ピースウォーカー）完全沉没于湖底的时候，短短的十来天给斯内克（スネーク）带来了10年前相同的感受。看着自己最爱的人又一次离开自己，又一次不得不毁掉自己最爱的人——哪怕是毁掉她的"灵魂"，斯内克依旧觉得心里有如从高空坠落般的失重。

"……是她背叛了我。"

卡兹（カズ）并不了解他在说什么，作为这几年来斯内克的搭档，他能做的也就是斯内克的最后后援支持。

"……她最后放弃了枪。……她那时就已经把她之前的人生，甚至还把我都否定了。……她那时献出生命就意味着放弃了曾经作为军人的全部……"

卡兹现在知道了，斯内克口中的她是The Boss，这位二战时期引导联合军取得决定性胜利的特种部队的"母亲"，因1964年切利诺亚尔斯克核弹事件被斯内克亲手杀死的、斯内克最爱的女人、恩师。

生离死别。




## 序章

（発端/資材搬入施設調査）

1974年11月4日，这一天对斯内克来说并没有什么不同。他在接受"BIG BOSS"称号销声匿迹10年后，依旧为了自己的军队而在这个哥伦比亚·巴兰基利亚港美丽的海岸线上锻炼那些刚入伍的新兵。

MSF——Mililaires Sans Frontieres，无国境军队。这就是斯内克现在生活的全部。

"……拜托了！从哥斯达黎加的国土上把他们赶出去，你们无国境军队一定可以做到的。"

说话的人是一位叫做加尔维斯（ガルベス）的教授——卡兹带来的委托人。

"你的意思是雇用我们？"

斯内克知道，哥斯达黎加的和平宪法规定了他们不能拥有常备军队，对于在自己国家里出现了不明真相的非本国武装集团时，放弃了武力的哥斯达黎加政府什么都做不到。可是，就斯内克自己而言，他并不想趟这个浑水。

"当然，我们会为你们提供报酬，虽然说不是很丰厚……我们可以在加勒比海上为你们提供海上设备，作为你们的前线基地，而且政府也愿意出面协助你们。"

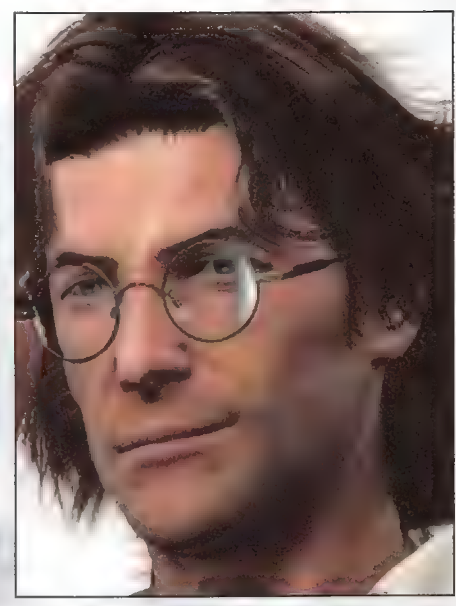
"这不错啊。"卡兹明显更像是个生意人，而不是一名士兵。

"靠武力与他们抗衡是行不通的，只能依靠政治来解决。回去找你们政府的高官……"斯内克厌倦这种利诱的手法，放下了手上的雪茄。

"我并不是代表政府来的。"加尔维斯用手指了指在一旁穿着红色雨衣的人，就体型上来看应该是个孩子或者女人，"这是我的学生，帕斯（パス）。几天前，她们在普耶鲁特·利蒙北部的资材搬入港给抓了起来。后来她好不容易逃了出来，可是她的朋友至今生死不明。

"……那么，为什么她们会被抓起来呢？关键就在这里了。"加尔维斯从兜儿里掏出了一盘磁带，带着一种狡猾的眼神看着斯内克，说道，"恐怕是她们听到了不该听到的东西。你听过这个后就一定会改变主意的。"









录音带开始播放了，夹杂着丛林里各类生物的低频率噪音，偶尔还能听到大咬鹃的叫声。然后，当斯内克全神贯注地想要听出什么的时候，他听到了那个熟悉的声音——是的，10年前死于自己枪下的The Boss的声音，吃惊多于熟悉的怀念。

“Boss在哥斯达黎加还活着？”

……

接受了加尔维斯的提议，斯内克决定只身一人来到了加勒比沿岸，关押过帕斯的资材搬入设施进行调查。

从海岸到设施并不算很远，路上也只有很少的CIA士兵把守，这么松懈的防备让斯内克心里不由得担心——因为这有可能就意味着设施里根本不会再有任何可以提供给自己有用的情报，很可能就是白跑一趟。





果然，在斯内克到达后，也只能是看着那些被称为“枪”的有可能是核武器的货物被运走。而设施内大量的辐射测试软片进一步证实了斯内克的想法，哥斯达黎加，这个不拥有军队的国家，竟然还会出现核武器。

## 第一章 无军队国家

（サンディニスタ司令官接触）

“获得中美的一方才能真正获得‘冷战’的胜利，”说这话的时候，加尔维斯教授——不，其实应该是苏联KGB的高官热情洋溢，“首先是尼加瓜拉，为了能推翻亲美派的索莫萨政权，我们对反索莫萨势力的桑地诺民族解放阵线（FSLN）实施援助。这样一来我们就能使尼加瓜拉实现社会主义，不过美国不会这么‘大方’。那些在邻国哥斯达黎加出现的武装集团事实上都是CIA，看来美国也很看重中美这个‘后院’。”

想要得到当地的情报，那么也就只能通过从自己国家逃到领国来的FSLN了。为了能够得到更多的情报，斯内克决定立即前往FSLN藏身的小屋。而此刻的小屋周围有不少的敌兵，而且事先也从卡兹那里得知小屋已经被占领，所以现在斯内克知道自己能做的当然就是把那些被俘虏的解放兵解救出来。

“欠你一个人情了。”含着从斯内克那里拿来的雪茄，阿曼达（アマンダ）如是说。阿曼达并不是解放兵的司令官，只是自己的作为司令官的父亲被敌军杀害后，所有的解放兵都为她马首是瞻——尽管大家都不叫她作司令官。

“你有没有见过哈特河里输送佣兵的运输船？”

“那艘船的话，还要往上游的山岳地区前进的。但是我不赞成你到山里去。那里有怪物……”

“怪物？”

“是的，要不然父亲也不会……”

话说到一半的时候，突然遭到了敌袭。不是人类的士兵，而是作为“新人类”的无人机器人。带着一种前所未有的威慑力出现于空中，最后还抓走了奇科（チコ）——一个吵着要抽烟的小子，阿曼达的弟弟。

阿曼达带着全部人追了上去，作为一个领袖——不管是不是暂时的——这都不是个明智的选择。

（アマンダ追跡）

由于阿曼达的离去，以及现在斯内克所掌握的情报，斯内克决定朝下一个敌方据点前进。而在进入敌方据点的时候，敌方装甲车的出动弄得斯内克只能打一次硬仗。不过，这并不意味着一定要破坏装甲车，因为斯内克自己是拥有部队的，与其花钱去购买大量的武器和战车，还不如在战场上回收——现地获取。

（对装甲車戦：LAV-typeG）




装甲车的弱点在于车身后两旁的动力系统，在破坏动力系统后可以使装甲车暂时处于瘫痪的状态，这时斯内克只需要负责不断从车身里出来增援的士兵后，等到敌方小队长只能现身时，这辆装甲车就基本已经到手了。

“啊！”叫声来自据点的另一头——是阿曼达的声音！远远望去，只见她被那小型的无人机器人给捉到了空中。这时，阿曼达从靴子里抽出一把匕首，对着牵住自己的绳索不停地挥舞，在三两下后终于切断了。但是阿曼达也因为在空中失去了掌握平衡的力气，落地时把脚摔成了骨折。

与此同时，不死心的无人机器人再一次发射出绳索捉住了阿曼达，情况万分紧急。

“把它打下来！”阿曼达看到斯内克后吼出的第一句话。

“太高了，你会掉下来的！”

“把它打下来！如果要我因拷问而出卖同伴，我宁愿去死！”话说着阿曼达已经掏出了腰间的手枪，正在努力地瞄准无人机器人。

斯内克没有办法，也只好拿出火箭筒瞄准了无人机器人，将其击落。而阿曼达因为根本无法在空中调整重心，重重地摔在了地上。

“要么建设自由的祖国，要么就赶紧去死。”这是阿曼达昏过去前的最后一句话。

（チコ救出）

在把阿曼达送回海上基地前，受到她的委托要找到奇科。并不是因为奇科是阿曼达的弟弟，而是奇科本身就拥有更多关于敌军据点的情报。原因很简单，常常因各种事和阿曼达吵嘴的奇科都会选择离家出走，而且这个年龄层的小孩几乎都会这样做。那么，单独离开部队的奇科也就更容易得到部队里的人不知道的情报了。

在几经周折后终于找到了奇科所在的小屋。

“奇科，你知不知道他们把货物运到哪里去了？”斯内克在与奇科闲聊了一阵过后，终于开始问到了重点。

“嗯，他们会把沿岸的货物先送到湿地区，然后再用丛林火车运到列车车库，最后才用卡车经过隧道送走，但是进了隧道后的事就没人知道了。”

果然奇科的情报消息灵通很多，但是也是因此，有件事引起了斯内克的注意——山里的怪物……

“我在一次和阿曼达吵架后，到了列车车库附近露宿。后来感觉到有模模糊糊的光线和巨大的轰鸣声就醒了。可是，我一睁开眼的时候，出现在眼前的却是一个30多米的巨大影子，在那里缓慢的行走着，而且它的脚有大树那么粗……”

这样的情报无疑给斯内克现在面临的核弹问题上雪上加霜，究竟CIA在那里做什么？

“对了，我听说这附近有一个麻药制造工厂。你也知道的吧？”斯内克突然想起了阿曼达在受伤后和自己说过的受KGB援助，靠制造麻药为生并搞革命一事，而且他们所有人都还瞒着奇科——只是以目前奇科的消息源来说，他不会不知道的。

奇科没有出声，只是稍稍的点了点头。果然。

“听好了，”斯内克继续说，“搞革命史需要钱的，可是做这样的事小孩子是不会接受的，这一点我明白。”

“可是，可是他们干嘛不让我知道，我已经12岁了，不再是小孩子了！……我有好几次都偷偷地溜进了工厂想一把火把塔烧掉。”

“但是你没这么做吧。”斯内克看了看奇科，接着说，“奇科，变成大人就意味着要自己决定生活方式。为了生存，为了自己相信是正确的事，很多时候是不得不舍弃父母，舍弃家庭，甚至是舍弃故乡的。……走吧，我们回去吧，到我那里去，你姐姐也在。”

“回不去了，已经……”

看着跪在地上泣不成声的奇科，斯内克什么都明白了。

“这不是什么可耻的事，不是什么人都能忍受住严刑拷问的。”

“我好想去死……”

“是吗，那我就让你舒服的去死吧。”斯内克掏出枪，瞄准了奇科“嗙”！……飘落在地上奇科的照片上，心脏的地方应声出现了一个洞。

“听好了，奇科。你在这里已经死了，明白了吗？”斯内克看着跪在地上的奇科，无慈悲的脸上一点多余的表情都没有，“我们能浪费一颗子弹，但是绝不能浪费生命。”

（ジャングルトレイン追跡）



有了奇科停提供的情报，斯内克很快就找到了数天前看到的货物，只是这些货物已经从列车上转移到了卡车里运走了。始终还是慢了一步，而与此同时在斯内克的身后瞧瞧出现的坦克一记暗炮差点要了斯内克的命。

（対戦車戦：T-72U）

为了能够回收坦克作为自己军队里武装的一部




分，所以还是会和对装甲车时一样的考虑，解决掉所有增援的士兵后，等待小队长的出现。对于现在还几乎没有重型战斗力武装的MSF来说，真可谓是雪中送炭。

（バリケード破壊）



为了能够追上核弹，斯内克带上了C4炸弹破坏掉了新修建起来的墙壁，找到了一条通向隧道另一头的捷径。

（火口内基地潜入）

"卡兹，我已经潜入设施内部了，可是核弹已经被转移了。"

斯内克在向卡兹说明情况正准备离开的时候突然听到了争吵声。

"等等，这和说好的不一样！"说话的人坐在轮椅上，一股文雅的味道。

"博士，你给我听好了，老老实实的按我说的做。我们的目的是实现'完美的威慑力'，为了证实核威慑力，就必须要有'核威慑的三原则'。"那个光头男开始一个指头一个指头数着数得意的说，"首先，必须要有核武器。其次，我们自己绝不会动用核武器。而第三，也就是最重要的，一旦被核攻击了，那么就要以核攻击打回去。"

"是不是，不使用核武器的话就没有威慑力了？"

"是的，"面对轮椅上的博士，光头男笑得更狂傲了，"如果不实际证明一次的话，'和平行者'是没有任何威慑力而言的。"

和平行者？斯内克顾不上因光头男的无礼而被推翻倒在一旁的博士，跟着光头男来到了设施里一个广场一样的区域里。出现在他面前的是他从来没想过的巨大机器人,不过看来迎接他的并不是这个庞然大物，而是随后出现在广场内、像极了10年前在苏联境内出现的、索科洛夫（ソコロフ）制造的机器人一般的告诉移动无人机器人。

（対ピューパ戦）



由于这个无人机器人的高速度移动，斯内克一不小心就会被其压在下面。不过幸好周围有可以利用的高台，而且刚才的博士也正好的是这个机器人的开发者。通过无线电他告诉斯内克可以通过攻击机体两旁的推进器来阻止机器人的高速移动，一旦机器人瘫痪时就要对机体前方类似“罐头”的部分进行猛攻，当机器人完全瘫痪的时候还必须进入“罐头”内对无人机器人的AI人工智能部分进行破坏才行，否则机器人会不断地进行自我修复。

尽管是场异常艰难的战斗，可以曾经是得到了"BIG BOSS"称号的男人永远是最强的。

“为什么在哥斯达黎加会有这样的东西？”战斗后胜利后的斯内克找到了那位博士——无疑这就是这些无人机器人的开发者。

“因为CIA啊。我是一年前被叫来的，为的就是完成刚刚那个人，中美的支局长科尔德门（コールドマン）的计划，‘和平行者计划’。”这位名叫修伊（ヒューイ）的博士开始一点点介绍这里的开发计划了，“在这个全年多雨，没有一条正常道路的地方，为了能让机器人方便移动，我赋予了它最为原始的东西——脚——它也就成为了超越苏联RDS-220的能搭载大型热核弹头的自律步行型核武器，而这，就是和平行者。”

“奇科看到的一定就是这个了。”

“我所研究开发的不过是让其能够直立行走，也就是人类能够用来掌握平衡的小脑——我们称之为爬行脑。据我所知，另一位叫做斯特伦吉拉布（ストレンジラブ）的博士在开发负责处理各种信息，进行决策判断的‘大脑’，而且现在应该还没有完成。所以，要是想要阻止和平行者的完成，要是要想阻止和平行者发射核弹，最快最有效的办法就是毁掉这个‘大脑’。”

# 第二章 英雄的幻影

（熱帯雲霧林へ）

在这个拥有玛雅遗迹的热带丛林里，斯内克又开始了他的丛林生存生活。而因为之前斯内克的行动已经暴露，丛林里的侦察兵已经开始选择了埋伏隐蔽起来，有些甚至是全身裹满了树叶，这也弄得斯内克很头疼。

（対戦闘ヘリ戦：Mi-24A）




美丽的瀑布前竟然出现了一架地方地方的直升机？好在地形对斯内克相当有利，可以利用一些土垒来掩护自己免受导弹的攻击。而在斯内克解决掉相当一部分的地方士兵后，按捺不住的敌方小队长也开始投入到了战斗，这时斯内克肯定是选择了解决掉小队长而保留直升机以解除MSF对外战斗时缺少空中庇佑的危机。

（研究施設（ラボ）へ）

原本以为在直升机战斗结束后本应该会稍微轻松一点，可是一路走到研究设施前后才发现修伊的设施ID卡已经不能用了。没办法，斯内克只好沿路返回，看看一路上过来的时候，路上的那些士兵身上有没有这里的ID卡。

（IDカード捜索）

不过幸好，丛林里有个士兵穿着与其他士兵不一样，斯内克当然不会放过任何一个明显有着差异的地方，果然，这个士兵身上有着能进入设施的ID卡，于是斯内克小心翼翼的将ID卡收了起来。









“好像捡回了一条命呢！？”

门打开后传来的是The Boss的声音，这种不可能的面对面让斯内克真的很吃惊。

“我等你很久了。”说这句话的是这所在玛雅遗迹里修建的设施的主人——斯特伦吉拉布博士，“斯内克，不，应该是‘BIG BOSS’，因为杀人而得到的这个污秽的称号，你想要留到什么时候？你的‘忠’就是以任务的权力杀死一个真正的英雄？”

“Boss，那个女人背叛了国家。她偷走了‘核弹’逃到了苏联，用美国的核弹毁坏了苏联的领土，而美国政府也只不过是自己来完成对叛徒的抹杀而已。”

“这就是真相？让在这世上自己最爱的恩人背负着罪名而死去？”斯特伦吉拉布博士明显有些过于激动了，不过她还是很理性，“相见见她吗？”

“她已经死了。”

“那个被你杀死的灵魂，我让她复苏了。“

斯内克就像是行尸走肉一般，对于Boss的仍然存在充满了渴望，可是当他发现时，也不过是知道了现在Boss就是和平行者的大脑、一个只有冰冷金属外壳的AI、一个被斯特伦吉拉布称为“母亲脑”的躯壳而已。

由于事先吸入了大量的烟草，昏迷过去的斯内克再次醒来时，亲眼看到了和平使者的大脑已被直升机转移了。他错过了破坏这个计划的绝佳机会，而现在他需要面临的却是飞行型的无人机器人。

（对クリサリス戦）



对于一直在空中居高临下的无人机器人，最好的办法就是使用攻击比较迅速的武器进行猛轰，而在其进入攻击停止期时，就可以选择用地对空等大型武器进行攻击了。持久战是这场战斗的主旋律，好在地面上有足够多的遗迹可以掩护斯内克，而最终击破时也与前个机器人一样，需要进入到“罐子”里进行破坏才能完全的摧毁这个飞行型机器人。

## 第三章 亡国的再生

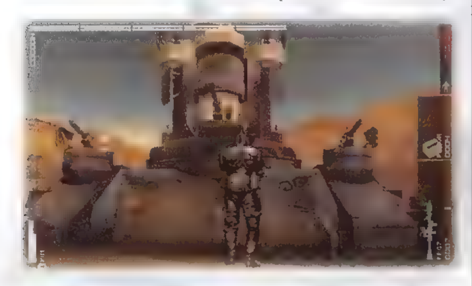
（採掘場偽装基地へ）

玛雅遗迹里出现的The Boss的爱马带着斯内克来到了和平行者最终试验的地下基地。在这里，斯内克不小心被敌人发现后，与敌人展开了一场激烈的阻击战。

（衛兵排除）

因为地下基地的缘故，在“地面”还没有合上之前斯内克就只能是依靠狙击枪对远处的敌人发动攻击。当然，敌人也会回击，而且右方的敌兵会迅速的以小分队的行动方式跑到斯内克的所在地，不过，这些都阻挡不了斯内克。

（対コクーン戦）



就在斯内克准备进入地下基地的时候，没想到会在狙击战后马上又面临了另一个无人机器人的战斗。但是这个体型庞大的机器人也因为其体型而吃亏。斯内克听从修伊的解说对机体底部的两个散热板进行了破坏，造成了机器人的一时停止活动。此时就能正好对“罐子”进行攻击，而最后斯内克还需要爬上机体，近距离接近“罐子”破坏它。

（地下基地潜入）

“放下武器，BIG BOSS。”说话的是科尔德门。

原本潜入地下基地，又是只差一步之遥就能破坏“大脑”的斯内克，这一次被捉了起来了。

“我对你十分了解，斯内克。10年前，在切利诺亚尔斯克。”科尔德门如是说，“你知道吗，对于我将要创造的世界新秩序，你们这样的世界旧秩序下的产物太碍眼了。”

“等一下，科尔德门。”眼看科尔德门就要下令处决斯内克时，斯特伦吉拉布博士阻止了他，“我还需要他来帮我完成‘母亲脑’，暂时把他留给我来处理吧。”

“好。不过不要做得太过分了哦。”

（独房からの脱出）

“……并不是亡命，是对自己尽忠而已。你



怎么样？是对祖国尽忠？还是对我尽忠？祖国？恩师？任务？思想？对组织的承诺？对别人的感情？唯一一个绝对能相信的就只有‘任务’，Jack。”

也不知道什么时候睡了过去，梦到了最后一次与The Boss对决时的情景。

“睡醒了？”斯特伦吉拉布博士手持电棒说，“我是个科学家，我对科尔德门的私欲并不感兴趣。我是个科学家，我也不想像这样使用私刑。回答我，她是为了祖国而死的吗？”

斯内克知道“她”所代表的意义。

“……他出卖了祖国，而我也是因此才得令要杀了她。”

“不是这样！我想要知道的是真相！”

斯特伦吉拉布博士将两根电棒同时打到斯内克身上，这样的电刑居然让他想起了10年前在苏联受到用刑时的感觉。

“……是我杀了她。”电刑暂时告一段落了，斯内克看了看喘着粗气，自己反而更累的斯特伦吉拉布，“……那个女人，是个叛徒。”

气急败坏的斯特伦吉拉布调高了电压，她几乎就是想要把斯内克电死。

……

等斯内克醒来的时候已经是身处牢房里，而利用之前在斯特伦吉拉布少女上投来的ID卡可以很轻松的解开房门锁。可是就当斯内克再一次回到和平行者的格纳库时，噩耗开始了。

（ピースウォーカー格納庫へ）

“你来晚了，斯内克。”挟持了帕斯的科尔德门得意的嘲笑着斯内克，“母亲脑已经完成了，和平行者的启动也已经完成了。”

“完成了？”斯内克简直不敢相信自己的耳朵。

“的确，你到最后都对The Boss尽忠了。”一旁的斯特伦吉拉布说，“但是，你选择的沉默就是最好的答案。

“十年前，你的任务就是杀了她，而她的任务



就是被你杀死。她到最后都为美国完成了任务，斯内克，托你的福，最后空白的一块碎片也填补上了。"

"顺便告诉你一个秘密，"科尔德门奸笑着，"和平行者最初的目标已经确定了——是加勒比海。不过，这么大的海域到底是为了打什么呢？嘿嘿，真的还不知道呢，不知道是谁在那里还建了一个小要塞。"

"你这个混蛋！"

"首先就要用加勒比海的事实来向白宫证明，和平行者是完美威慑力。你明白吗，斯内克，为了要得到和平，就必须要有控制这一切的核力量。"

说着说着，和平行者跟随的大型电梯来到了地面上。而斯内克本能的射击招使和平行者的第一个目标变成了自己。

（对ピースウォーカー戦）

由于母亲脑一直处于回避状态，所以斯内克只能对胯下的爬行脑进行猛烈地攻击，可是就在和平行者因为爬行脑受创瘫下来的时候，科尔德门对和平行者的攻击致使和平行者以四脚行走暂时性的代替了两脚直立行走。和平行者就像是一只科尔德门听话的宠物一样，朝着国境一路飞驰而去。

斯内克驱赶着The Boss那快接近30岁的老马不停地在后追赶，眼看就要追到了，却也还是在国境的陡崖峭壁上摔了下来。斯内克懊悔着，但是也只能眼睁睁的看着和平行者朝着国境的另一头——尼加瓜拉驶去。

# 第四章 幻想的和平

（米軍ミサイル基地潜入）



斯内克杀死了The Boss的爱马，解除了它的痛苦。这时，一切就仿佛如十年前重叠了起来。

“我已经没有什么能给你的了，最后，就只剩下你来拿走我的生命了。哪一方会死 哪一方会活下去，并不是赢或者输的问题，而是活下来的人就继承一切。杀了我……这里不需要两个Boss，蛇一条就够了……”

The Boss的逃亡其实是美国政府组织的一个伪装逃亡。只是，当苏联的大佐发射了那些核弹的时候，整个作战剧本发生了巨大的变化，并且被强制修正了。为了证明美国的清白，就必须杀了The Boss。不能让其生还，不允许自杀，必须由最爱的弟子——斯内克来结束她的生命。

这是政府所希望的，所以必须达成。这也是她所持有的责任——背负着罪名死去。直到以后的世纪里，当她的事迹被说起时，在美国，她会是人们口中的卖国贼；而在苏联，她是发射了核弹的杀人凶手。

在世界史上，她将永远被作为罪犯而记录下来。这就是，The Boss最后的任务。斯内克，这是不会记录于历史的，也不能向别人讲述的，只能留在你心里的，她的归还报告。

全都是为了国家，为了祖国，献上了名誉与生命，她才是真正的英雄，真正的爱国者。

1974年11月23日，斯内克到达了尼加瓜拉湖东南的美军导弹基地，可是这里很奇怪。驻守的并不是美军，而是苏联军。

（管制塔へ）



这一切都已经疯狂了。

加尔维斯教授可真是个双料间谍的高手。一边哄着科尔德门开发研究和平行者，一边又要斯内克间接性的帮助了他加快研究进程，而且还为苏联的中美社会主义化锻炼出了如现在桑地诺一样优秀的民间武装力量。

只是他万万也没想到，正是这个他一直视为棋子的民间武装力量结束了他轴向的计划。群众的力量是强大的，历史再一次证实了这句话的真实性。

可是真正的故事高潮往往不会就是这样一次就结束了。被加尔维斯——事实上真名是萨德尔诺夫（サドルノフ）打伤的科尔德门按下了和平行者发射伪装核发射数据的开关，致使全球都处于核攻击的恐怖之中——这些其实都是和平行者干扰雷达所发出的只在雷达上显示的核攻击数据而已。

可是这却引起了世界的大恐慌。

“各位放心吧，人类是不可能发射核弹的，”科尔德门躺在直升机的担架上奄奄一息的说，“不管是不是总统，谁都不会有勇气按下开关。因为谁都不想作为破坏者被计入史册。人，往往在临死时，在乎的不是性命而是名声。”




（対ピースウォーカー戦・2）

为了已经进入核弹发射程序的和平行者，斯内克只能拿着火箭筒不停地轰炸核弹的装弹箱。这时遭到阻止发射核弹的和平行者会以斯内克作为反击的目标，使自己进入防御态势。斯内克发现，如果攻击和平行者的装甲根本不会，或者说指挥是起一点作用。所以只能对准母亲脑的“罐子”进行攻击。

当合金装备整个倒下后，仍旧是还需要进入“罐子”里拆除所有的记录板。




（对ピースウォーカー戦・3）

由于此刻的和平行者已经不能再活动，但是为了消除和平行者仍然还在发射的雷达的干扰信号，就必须不停地攻击AI母亲脑。

……

“快看！”

原本已经完全瘫痪的和平行者再次站了起来，而这一次它哼着歌，一点点的走向了湖里。

“这是‘功能补偿’，”修伊解释道说，“人类的大脑受损后，会在一段时间后自己恢复，这样其实就是相互作用从而覆盖了其他丧失功能的部分。不管爬虫脑还是母亲脑，两者都是基于人类大脑做出来的，现在，已经实现功能补偿了……。”

“斯内克，你能听见吗？……Boss的歌。”

斯特伦吉拉布几乎已经热泪盈眶了。

而和平行者（ピースウォーカー）完全沉没于湖底的时候，短短的十来天给斯内克（スネーク）带来了10年前相同的感受。看着自己最爱的人又一次离开自己，又一次不得不毁掉自己最爱的人——哪怕是毁掉她的“灵魂”，斯内克依旧觉得心里有如从高空坠落般的失重。

永别了。

## ★后记

1974年11月24日

美苏两国首脑就SALT II（第二次战略兵器限制交涉）的条约框架达成一致

两国可持有战略核搬运系统……[illegible]基

其中，MIRV搭载可能的系统……1320基

1974年12月

日本，倡导非核三原则的佐藤前首相获得了诺贝尔和平奖

1974年12月27日

尼加瓜拉，FSLN（桑地诺民族解放战线）冲入索莫萨派高官官邸

释放了14命政治犯，确认为是反索莫萨政权的高官

1975年3月

前哥斯达黎加总统，承认了与CIA的协作关系

1975年4月30日

胡志明作战，西贡市陷落，南北越南统一

1975年7月17日

联盟19号，阿波罗18号在轨道上接轨

美苏共同完成了人类史上第一次宇宙空间和平利用测试

1979年7月19日

FSLN武装蜂起，索莫萨总统毙命，“尼加瓜拉革命”成功

1979年12月24日

苏联，侵略阿富汗

1980年

修伊（Dr.艾默里奇），第一个孩子诞生，取名HAL

哥斯达黎加，联合国和平大学创立

1983年11月17日

蒙赫总统拒绝建设美军基地，并宣布哥斯达黎加“永远中立”

1985年3月

苏联，戈尔巴乔夫政权诞生

防御等级上升为2级，冷战加剧

1989年11月9日

柏林墙坍塌，东西德统一

1994年

巴拿马，哥斯达黎加接受游说，废除军队



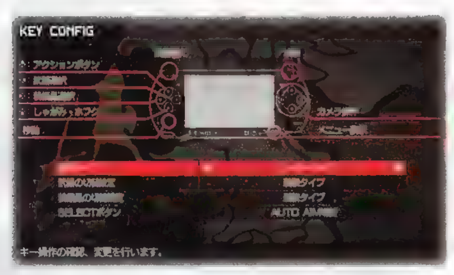
# 合金装备：和平行者 系统研究

## ◆游戏安装

游戏开始界面中的DATA INSTALL中存在两种安装，330M与880M两者的具体差别在于读取速度，完整版本的读取速度在330M之上。但是安装与不安装的差别就比较明显，不安装任何一种安装包的情况下，游戏中的部分无线通信将会没有语音。喜欢剧情且是声优控的玩家不要忘记安装了。

## ◆操作方式

游戏中一共有三种操作方式，分别是射击模式（シューータイプ），动作模式（アクションタイプ）和猎人模式（ハンタータイプ）。游戏一开始的时候会要求选择操作模式，而在游戏进行中也可以随时切换操作模式，具体方法是START→オプション→操作タイプ。




**操作手感的具体差别如下表：**

※猎人模式的操作方法可以在详细地图中，输入"↑↑↓↓←→←→×○"即可。

| 按键\模式 | 射击模式 | 动作模式 | 猎人模式 |
|---|---|---|---|
| 摇杆 | 移动 | 移动 | 移动 |
| L | 举枪 | 视点恢复 | 选择装备 |
| R | 攻击 | 举枪 | 武器选择、精密射击 |
| ○ | 视角操作 | 武器•装备选择 | 行动 |
| × | 视角操作 | 蹲下、趴下 | 蹲下、趴下 |
| △ | 视角操作 | 行动 | 举枪、攻击 |
| □ | 视角操作 | 攻击 | CQC、解除举枪 |
| 方向键 上 | 行动 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键 右 | 选择武器 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键 左 | 选择装备品 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键 下 | 下蹲 | 视角操作 | 视角操作 |
| Start | 主菜单 | 主菜单 | 主菜单 |
| Select | CO-OPS、无线、自动瞄准 | | |

## ◆游戏各菜单说明

和平行者可以说是PSP的满分游戏，这就意味着游戏的剧情、音乐、系统以及游戏性都会有一定的高度。丰富的支线任务在如今的游戏发展趋势上来讲是必不可少的。那么，本次的游戏里都会有些什么样的支线任务呢？我们就先来了解一下游戏中的所有菜单，看看能不能了解到点什么。




这是游戏进入的主菜单，我们现在看看这里都些什么吧。由于是按九宫格的分布，那我们就直接按我们平时使用的电话上1到9的键位来了解这些功能吧。

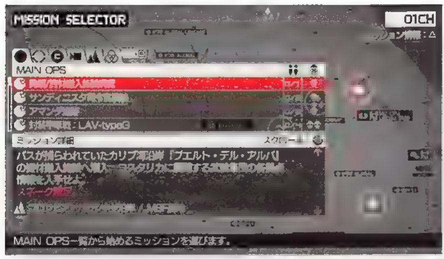
| 1、邮递 | 顾名思义，是给联机时的朋友一些装备，礼物的选项。至于礼物可以使自己自由搭配的。 |
|---|---|
| 2、外部任务 | 这里是5、职员中实战部队的出征人数。出征完成任务后就会有很不错的奖励哦。 |
| 3、募集 | 这个选项是供玩家通过热点募集士兵用的。 |
| 4、开发 | 这里所能进行的是武器、装备品的开发。以及还可以浏览回收的大型兵器和开发用的关键道具。本作中武器不再是路上就可以捡到，而是在路上捡到开发图纸后，根据职员的开发水平来确定是否可以进行开发。并且开发时间长短不一。 |
| 5、职员 | 也就是所有MSF的成员都在这里。具体划分为待机室、实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班、诊疗所、营仓、交易待机室。每个分支班都有人数上限，所以尽可能的在有限的人数类提高班级等级吧。 |
| 6、对战任务 | 这里是供玩家联机用的模式。具体有些类似MPO。 |
| 7、合金装备 | 打造自己的合金装备再也不是梦了！在与每个无人机器人对战时回收的记忆体都是用来建造自己的合金装备的，所以夺取虐待那些BOSS吧。 |
| 8、数据库 | 这里可以看到游戏里所有相关的成就。1、基地的数据资料；2、玩家的数据资料；3、最近一次的资料 |
| 9、交易 | 这里需要事先在交易待机室里放上人了之后才能进入。 |

同时我们还看到左右有L键和R键的提示。R键向右主要是游戏的系统方面的设置。




从左到右分别是存档、选项、键位设置、返回标题。

而L键是进入游戏任务。如下图：




从左到右分别是主线任务、追加任务、联机搜索、剧情回放、地图选择、全部任务。

## ◆流程対照表

游戏中的主线攻略表。可配合小说剧情使用，报酬中会注明本小节所得物品。

| 第一章 軍隊なき国家 | |
|---|---|
| 発端/資材搬入施設調査 | M1Cの設計図<br>スモークグレネードの設計書 |
| サンディニスタ司令官接触 | M1911A1の設計図 |
| アマンダ追跡 | タイガーストライプ(ネイキッド) |
| 対装甲車戦：LAV-typeG | ドリトスのレシピ<br>缶入り清涼飲料のレシピ<br>VERSUS OPS：パナネル・フルタ・デ・オロ／農場 |
| チコ救出 | C4爆弾の設計図<br>支援補給マーカー(設置型)の設計図<br>支援砲撃マーカー(設置型)の設計図<br>VERSUS OPS：アルデア・ロス・デ・ズビルバス |
| ジャングルトレイン追跡 | M60の設計図<br>ソニック・アイの設計図<br>ボンカレーのレシピ<br>VERSUS OPS：エル・カダルソ |
| バリケード破壊 | AUSCAMデザート(ネイキッド) |
| 火口内基地潜入 | M1928A1の設計図 |
| 対ピューパ戦 | 支援補給マーカー(投擲型)の設計図 RANK.2<br>チャフグレネードの設計図<br>暗視ゴーグルの設計図<br>ストレンジラブの回想テープ1 |

| 第二章 英雄の幻影 | |
|---|---|
| 熱帯雲霧林へ | 盾の設計図<br>スネーク(ネイキッド) |
| 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A | スニーキングスーツ<br>FIM-43の設計図 RANK.3 |
| 研究施設（ラボ）へ | 支援砲撃マーカー(投擲型)設計図 RANK2<br>支援補給マーカー(射出器)の設計図 RANK3<br>VERSUS OPS：リュイナス・デ・ショチケツァル |
| IDカード捜索 | —— |
| 対クリサリス戦 | カールグスタフM2の設計図RANK2<br>支援砲撃マーカー射出器の設計図RANK3 |

| 第三章 亡国の再生 | |
|---|---|
| 採掘場偽装基地へ | VERSUS OPS：採掘場住居区 |
| 衛兵排除 | —— |
| 対コクーン戦 | ストレンジラブの回想テープ2 |
| 地下基地潜入 | VERSUS OPS：地価通路B |
| 独房からの脱出 | —— |
| ピースウォーカー格納庫へ | —— |
| 対ピースウォーカー戦 | バトルドレス |

| 第四章 幻想の平和 | |
|---|---|
| 米軍ミサイル基地潜入 | —— |
| 管制塔へ | —— |
| 対ピースウォーカー戦・2 | —— |
| 対ピースウォーカー戦・3 | タキシード<br>CO-OPS通信メッセージ追加 |

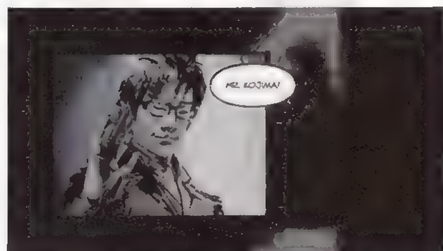
| 第五章 天国の外側 | |
|---|---|
| ザドルノフ捜索 | ソリトンレーダーの設計図 RANK.2 |
| ザドルノフ捜索2 | ダンボール戦車の設計図 RANK.2 |
| ザドルノフ捜索3 | —— |
| ザドルノフ捜索4 | M21の設計図 RANK.3 |
| ザドルノフ捜索5 | 救命ダンボールの設計図 RANK.2 |
| ザドルノフ捜索6 | PB/6P9の設計図 RANK.3 |
| 対メタルギアZEKE戦 | —— |

是的，你没有看错，还有第五章。第五章相当于是整个和平行者世界观的补完，对假手教授进行搜索，当然，第五章的出现是要一定条件的——第四章通关后连续几次进行EXTRA OPS游戏即可。（笑）

## ◆游戏秘技

### 小岛监督！加入！

第一章 火口内基地潜入时，先选择“63824”的汽车，看到小岛后，在任务完成时小岛加入。（谍报和医疗MAX）




### 帕斯的泳装

在主线任务完成后出现的EXTRA OPS 67：パスとデート以S评价完成后，同任务下帕斯会以泳装登场。



S评价攻略法：先将CO-PS通信换成如下的词语

[やるじゃないか！] [やったな！] [すごいな] [いいセンスだ] [ピース！] [いいぞ！] [俺がついてる] [さすがです] [おまえならやれる] [さすがだな] [よろしく！] [死ぬな] [ありがとう] [幸運を] [好きだ！] [中に入れ！]

然后穿上タキシード，在约会一开始就按顺序说出上面的话，（在确认帕斯有反应时），最后说出[好きだ！] [中に入れ！]，再使用LOVE箱子即可。

**怪物猎人2ndG**

首先在ファイルライブラリ中听奇科说完所有的事情（按X跳过也算）后，进入EXTRA OPS 29后来到海边就能看到狩猎猫~~~

这时会追加火龙任务，打败火龙后追加轰龙，打败轰龙后追加核龙。



## ◆称号

在主菜单的8、数据库中。称号共有二十四个，拥有各自不同的完成方法。具体如下：

| | |
|---|---|
| ANT | 以短程武器为主，且与同伴协助；比起杀死敌人更着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| BEAR | 比起杀死敌人，更多的使用CQC；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| BEE | 以短程武器为主，且与同伴协助；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| BUTTERFLY | 以短程武器为主，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| CAT | 以中程武器为主，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| DEER | 以中程武器为主，且与同伴协助；比起杀死敌人更着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| DOBERMAN | 使用所用武器、且与同伴协助：对于敌人的处理主要是采取杀死为主。一路拼杀到最后的英雄的称号。 |
| EEL | 以电棒为主，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| FIREFLY | 以电棒为主，且与同伴协助；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| FOX | 使用所用武器，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力，战斗到最后的英雄的称号。 |
| FOXHOUND | 使用所用武器，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号；战斗到最后的英雄的称号。 |
| GULL | 以远程武器为主，且与同伴协助；比起杀死敌人更着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| HAWK | 以远程武器为主，对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| HOUND | 使用所用武器、对于敌人的处理主要是采取杀死，战斗到最后的英雄的称号。 |
| KANGAROO | 以CQC为主，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力，战斗到最后的士兵的称号。 |
| OCTOPUS | 主要以爆炸物的武器为主，比起杀死敌人；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| ORCA | 主要以爆炸物的武器为主；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| PIRANHA | 主要以爆炸物的武器为主；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| PUMA | 以中程武器为主；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| RAVEN | 以远程武器为主，且与同伴协助；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| SCORPION | 以短程武器为主；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |
| SWALLOW | 以远程武器为主，比起杀死敌人，着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| WHALE | 主要以爆炸物的武器为主，且与同伴协助；着重于考虑夺取战斗力的士兵的称号。 |
| WOLF | 以中程武器为主，且与同伴协助；对于敌人的处理主要是采取杀死为主的士兵的称号。 |

## ◆勋章

类似称号一样存在的东西，也是游戏完成度的表现。主要用于增加英雄度，在联机后还可以看到英雄度排名。

| | |
|---|---|
| 不被敌人发现完成任务数超过25次 | 英雄度增加500 |
| 不被敌人发现完成任务数超过50次 | 英雄度增加2500 |
| 不被敌人发现完成任务数超过100次 | 英雄度增加5000 |
| 不杀死任何敌人完成任务超过50次 | 英雄度增加500 |
| 不杀死任何敌人完成任务超过100次 | 英雄度增加2500 |
| 不杀死任何敌人完成任务超过200次 | 英雄度增加5000 |
| 让超过100的敌人举手投降 | 英雄度增加1000 |
| 让超过250的敌人举手投降 | 英雄度增加5000 |
| 让超过500的敌人举手投降 | 英雄度增加10000 |
| 不使用回复道具完成任务超过50次 | 英雄度增加500 |
| 不使用回复道具完成任务超过100次 | 英雄度增加2500 |
| 不使用回复道具完成任务超过200次 | 英雄度增加5000 |
| CQC实施次数超过100次 | 英雄度增加500 |
| CQC实施次数超过500次 | 英雄度增加2500 |
| CQC实施次数超过1000次 | 英雄度增加5000 |
| 直接命中头部成功次数超过100次 | 英雄度增加500 |
| 直接命中头部成功次数超过500次 | 英雄度增加2500 |
| 直接命中头部成功次数超过1000次 | 英雄度增加5000 |
| 友情度和值超过500000 | 英雄度增加1500 |
| 友情度和值超过1000000 | 英雄度增加5500 |
| 友情度和值超过1500000 | 英雄度增加12000 |
| 心脏按摩、救命箱的使用、言灵效果等救命次数合计超过50次 | 英雄度增加500 |
| 心脏按摩、救命箱的使用、言灵效果等救命次数合计超过100次 | 英雄度增加2500 |
| 心脏按摩、救命箱的使用、言灵效果等救命次数合计超过200次 | 英雄度增加5000 |
| CO-OP IN次数超过250次 | 英雄度增加500 |
| SNAKE IN次数超过250次 | 英雄度增加1250 |
| SNAKE同步次数超过250次 | 英雄度增加2500 |
| 全任务单人、联机都进行过，并完成任务 | 英雄度增加2500 |

| 全任务单人、联机都进行过，并以A评价完成任务 | 英雄度增加5000 |
|---|---|
| 全任务单人、联机都进行过，并以S评价完成任务 | 英雄度增加10000 |
| 外部任务完成率超过25% | 英雄度增加500 |
| 外部任务完成率超过50% | 英雄度增加2500 |
| 外部任务完成率超过100% | 英雄度增加5000 |
| 完成任务数超过500次 | 英雄度增加3000 |
| 上半身裸体完成任务数超过200 | 英雄度增加500 |
| FULTON回收人数超过100 | 英雄度增加250 |
| FULTON回收人数超过500 | 英雄度增加1250 |
| FULTON回收人数超过1000 | 英雄度增加2500 |
| 取得零件数超过15 | 英雄度增加250 |
| 取得零件数超过30 | 英雄度增加1250 |
| 取得零件数超过49 | 英雄度增加2500 |
| 狩猎怪物数超过50 | 英雄度增加250 |
| 狩猎怪物数超过100 | 英雄度增加1250 |
| 狩猎怪物数超过200 | 英雄度增加2500 |
| 勋章获得数超过10% | 英雄度增加1000 |
| 勋章获得数超过50% | 英雄度增加7250 |
| 勋章获得数超过100% | 英雄度增加20000 |
| 称号获得数超过10% | 英雄度增加1000 |
| 称号获得数超过50% | 英雄度增加7250 |
| 称号获得数超过100% | 英雄度增加20000 |
| MSF的STAFF全为女性 | 英雄度增加2500 |
| 道具全开发 | 英雄度增加1000 |
| 武器全开发 | 英雄度增加1000 |
| 大型兵器全回收 | 英雄度增加1000 |
| 手枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 机枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 短枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 全自动机枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 阻击枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 机枪全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 导弹全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 投掷类武器全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 设置类全种类等级最高 | 英雄度增加2500 |
| 电棒等级最高 | 英雄度增加200 |
| 全武器等级最高 | 英雄度增加5000 |
| Mother Base改造进入最终阶段 | 英雄度增加1000 |
| Mother Base所有能开发东西进入最终阶段 | 英雄度增加5000 |
| 初次参加对战 | 英雄度增加50 |
| 对战中得到玩点超过50 | 英雄度增加250 |
| 对战中得到玩点超过100 | 英雄度增加1250 |
| 对战中得到玩点超过250 | 英雄度增加2500 |
| 对战中胜利舞台数超过50 | 英雄度增加250 |
| 对战中胜利舞台数超过100 | 英雄度增加1250 |
| 对战中胜利舞台数超过200 | 英雄度增加2500 |
| 对战规则“死亡竞赛”中胜利场数超过50 | 英雄度增加2500 |
| 对战规则“质押据点”中胜利场数超过50 | 英雄度增加2500 |
| 对战规则“捕捉人咬鹊”中胜利场数超过50 | 英雄度增加2500 |
| 对战中杀敌数•使睡眠数•麻痹总数超过100 | 英雄度增加250 |
| 对战中杀敌数•使睡眠数•麻痹总数超过250 | 英雄度增加1250 |
| 对战中杀敌数•使睡眠数•麻痹总数超过500 | 英雄度增加2500 |
| 对战中FULTON回收数超过10 | 英雄度增加250 |
| 对战中FULTON回收数超过50 | 英雄度增加1250 |
| 对战中FULTON回收数超过100 | 英雄度增加2500 |

## ◆密码

在游戏标题画面下的EXTRAS选项里，会有ネットワーク（网络），データ管理（存档管理），VOCALOIDエディタ（声音编辑）以及タイトルメニューに戻る（返回标题）等四个选项。其中网络可以添加穿有不同T恤的特典士兵入伍。（要输入密码就必须要登陆网络才可以）

| 背后写有BIG BOSS | 2 000016 03 2314<br>2 000016 03 2321<br>2 000016 03 2451 |
|---|---|
| BIG BOSS | 2 000016 03 2673<br>2 000016 03 2680<br>2 000016 03 2697<br>2 000016 03 2703<br>2 000016 03 2758<br>2 000016 03 2765 |
| CO-OP | 2 000016 53 5587 |
| 无国境军队 | 2 000016 03 2550<br>2 000016 03 2390<br>2 000016 03 2611<br>2 000016 03 2628<br>2 000016 03 2642 |
| SNAKE | 2 000016 03 6695 |
| 箱子 | 2 000016 03 5957<br>2 000016 03 5964 |
| 格瓦拉 | 2 000016 53 7833<br>2 000016 75 6777<br>2 000016 75 6791<br>2 000016 75 6869 |
| 和平标记 | 2 000016 03 8408<br>2 000016 03 8415 |






## 兼职方式

兼职系统的加入让《世界树迷宫3》的人物养成方法大增，队伍的组成方式更是一下子多出N个数量级。让我们来看看各个职业在兼职时都有哪些值得研究的地方。

### 王子/公主プリンス/プリンセス

主职业时：专用技能“王家の血統”实用性不是很高，所以建议只有当你想使用突剑配盾这种装备组合的时候，才选择王子/公主作为主职业。

副职业时： 大部分的技能的性能都是固定的，与人物的能力值没有关系，不论什么职业兼职都能起到很好的作用。各种技能的前置技能要求不多，用很少的技能点就能学会想要的技能。

兼职一例：忍者兼职王子/公主，利用分身技能快速使用各种辅助技能。

### 勇士ウォリア

主职业时：专用技能“常在戦場”可以提升其他任何物理攻击技能的攻击力，可兼职各种物理攻击职业来增强伤害。

副职业时：蓄力技能“チャージ”对于物理攻击型职业来说用处很大，“ワイドエフェクト”也是不错的兼职技能。但 兼职学会的各种武器技能都不适合在后排使用。

兼职一例：巨弩兼职勇士，利用“チャージ”进一步强化“前陣迫撃砲術”的攻击力。

### 重装步兵ファランクス

主职业时：防御力很高，适合兼职其他HP较少的职业来有效的使用他们的辅助技能。

副职业时：提高自身防御效果的技能很多，也可以让其他职业装备盾牌。HP较少的职业兼职的话可以有效提高生存率。不过攻击技能较少，兼职重装步兵多以学习防御技能为主。

兼职一例：农民兼职重装步兵，农民本身攻击力不高，不妨在战斗中多利用盾技能保护同伴。另外“オーバーガード”技能也更适合HP较少的农民职业。



## 海盗パイレーツ

主职业时：专用技能“トリックスター”用起来十分舒心，有效的提高其他职业攻击技能的使用频率。

副职业时：快速蓄满特技槽的“リミットブースト”技能对任何职业都有效，“チェイス ”系列技能和“我流の剣術” 这些技能也能有效提升攻击效率。

兼职一例：将军兼职海盗，二刀流配合我流剑术，普通攻击一回合就有可能攻击8次。

## 忍者シノビ

主职业时：专用技能“煙りの末”让TP消费大幅降低，再配合忍者的高AGI，各种攻击、辅助、回复技能都能够确保在敌人行动前首先使出来。HP较低不适合使用防御技能。

副职业时：利用分身让攻击力变成两倍，辅助技能也能使用两个。“潜伏”技能也能提升其他职业的生存率。

兼职一例：僧侣兼职忍者，“行者の利益”、“血返しの法”配合忍者的“分身”和“肉弹”，攻击敌人的同时回复自身HP和TP。

## 僧侣モンク

主职业时：专用技能“練気の法”可以提升其他职业的回复技能，本身的AGI和TEC也很高，适合兼职王子/公主。

副职业时：其他职业使用僧侣的回复系技能时可能因为TEC较低而降低效果，但是各种封印和异常状态恢复技能不受影响。“行者の功德”也是任何职业都受用的技能。

兼职一例：海盗兼职僧侣，利用“トリックスター”和“行者の功德”同时回复自身HP和TP。

## 占星师ゾディアック

主职业时：高TP值让其他职业的技能可以较频繁的使用。

副职业时：尽量围绕“ダークエーテル”、“特異点定理”、“エーテル圧縮”三个技能，加强主职业的属性攻击技能。

兼职一例：忍者兼职占星师，忍者的专业技能让TP消耗量减少，与占星师可谓绝配。只消耗1TP就可用“ダークエーテル”让同伴不消耗TP放技能。如果配合分身，自己就可以搞定这一连招。



## 兽王ビーストキング

主职业时：自身TP和TEC都很高，又可在后排使用长枪攻击。兼职各种职业都不错。

副职业时：召唤的动物可以提供各种封印和异常状态，可以给各种主职业提供很大便利。不过因为没有“獣の心”这个专用技能，高等级的动物召唤就没有必要学习了。

兼职一例：重装步兵兼职兽王，重装步兵VIT值高，召唤出来的动物VIT也高，等于多出来一个肉盾。而且召唤完动物后就可以专心使用主职业的技能了。

## 巨弩バリスタ

主职业时：专用技能“ジャイアントキル”在打BOSS等强力怪物的时候很有用，可兼职各种物理攻击职业来增强伤害。不过TP过低是巨弩的硬伤，学习兼职技能时多注意TP的消耗。

副职业时：全体攻击的“バラージ”系技能和“前陣迫撃砲術”都是值得学习的技能，但是都需要使用弩作为武器，注意不要和主职业的技能相冲突。各种辅助技能也很实用。

兼职一例：占星师兼职巨弩，占星师学会“特異点定理”、“リターンエーテル”，配合巨弩的“バラージ”系技能和“エクステンド”，能快速消灭同弱点的小怪并回复自身HP和TP。

## 农民ファーマー

主职业时：专用技能“大自然の恵み”可以快速提升等级，另外LUK值是所有职业中最高的，对一些很看人品的技能有很大帮助。

副职业时：农民有不少给敌人封印或异常状态的技能，在前排时还能利用“ブレイブハート”技能回复TP。另一种做法就是学习采集技能，有效的收集素材。

兼职一例：王子/公主兼职农民，站在前排的情况下，配合农民的“鳴かずば討たれず”技能让自己免遭攻击，保持满HP状态，不停的回复HP和TP，同时不停的辅助队友。

## 将军ショーグン

主职业时：专用技能“弐の太刀”可以让任何职业都拿两把武器。要么加强攻击力，要么可以使用两种武器系列的技能，变化更多。

副职业时：将军的特点在于“一騎当千”和各种指示系的技能。“一騎当千”最好配合忍者、巨弩都站在后列也不损失攻击力的职业来使用，而指示系技能则最好配合STR高的职业使用。

兼职一例：兽王兼职将军，兽王使用长枪可以站在后列，召唤出动物之后配合“一騎当千”威力强大，特别是召唤出剑虎或狮子王之后再用“一騎当千”，攻击力惊人。



## 机器人アンドロ

主职业时：TP上限只有60，不适合使用高TP消耗的技能。但配合自身独特的TP回复系统，可以长期使用低TP消耗的技能。被动技能也能给其他职业的技能提供强力的攻击加成。

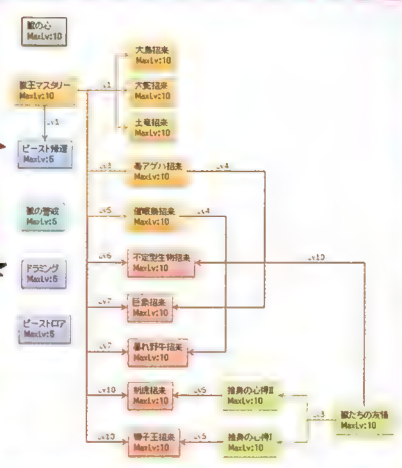
副职业时：机器人不能作为其他职业的副职业。

兼职一例：机器人兼职重装步兵，机器人STR、VIT很高，攻击防御两不误。“挑発”后再使用“電磁バリア”能有效的反击敌人。不过AGI很低，所以重装步兵的三种属性攻击防御技能就不实用了。



# 职业技能（补）




## ●獣の心

**召唤的动物能力上升，兽王专用技能。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP倍率 | 110% | 114% | 118% | 122% | 126% |
| TP倍率 | 120% | 126% | 132% | 138% | 144% |
| 能力值倍率 | 105% | 110% | 115% | 120% | 125% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP倍率 | 130% | 135% | 140% | 145% | 150% |
| TP倍率 | 150% | 156% | 162% | 168% | 175% |
| 能力值倍率 | 130% | 135% | 140% | 145% | 150% |

强化所有的召唤兽。

## ●獣王マスタリー

**习得召唤技能必要的前置技能。召唤兽造成异常状态的几率上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 倍率 | 105% | 106% | 107% | 108% | 109% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 倍率 | 110% | 111% | 112% | 113% | 115% |

除了异常状态，封印率也上升。

## ●獣たちの友情

**自身战斗不能时，一定几率由召唤兽替代。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复量 | 10 | 20 | 30 | 50 | 70 |
| 发动率 | 10% | 14% | 18% | 22% | 26% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复量 | 100 | 130 | 160 | 200 | 全部 |
| 发动率 | 30% | 34% | 38% | 42% | 50% |

自身遭受到致命一击的时候由召唤兽替代死亡，同时还能回复自身的HP。

## ●捨て身の心得I / 捨て身の心得II

**召唤兽一定几率的帮同列的我方队员承受物理/属性伤害。需要前置技能獣たちの友情Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 10% | 12% | 14% | 16% | 18% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 22% | 26% | 30% | 35% | 40% |

敌人的全体攻击或随机攻击也能挡住。

## ●獣の警戒

**察觉突然袭击，敌人先制攻击一定几率无效。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 30% | 35% | 40% | 45% | 50% |

游戏中盘往后如果碰到敌人先制攻击会很危险，喜欢安全第一的话不妨加满。

## ●ビースト帰還

**召唤兽撤离，召唤时消耗的TP回复。需要前置技能獣王マスタリーLv1。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |

实际效果应该是“回复召唤时必要的TP”，比如配合占星师的“ダークエーテル”之后召唤不消耗TP，但实际上“必要的TP”没变，所以撤离时可以回复TP。可以召唤一只动物出来，完成其任务后撤离，然后召唤另外的动物，这样使得战法更加多变。

## ●大鳥招来

**召唤天空中的大鸟。这一回合对敌1体突攻击加头封效果。需要前置技能獣王マスタリーLv1。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 15 | 15 | 18 | 18 | 21 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 21 | 24 | 24 | 27 | 27 |

头封效果在游戏初期对付一些强力怪物时很有用，但是因为大鸟本身的攻击力较低，只能作为纯支援角色。

### ●大蛇招来

**召唤湿地里的大蛇。这一回合对敌1体坏攻击加腕封效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 15 | 15 | 18 | 18 | 21 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 21 | 24 | 24 | 27 | 27 |

普通攻击也是带有腕封效果的坏攻击。同样的因为攻击力较低，只能作为纯支援角色。

### ●土竜招来

**召唤大地中的鼹鼠。这一回合对敌1体斩攻击加脚封效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 15 | 15 | 18 | 18 | 21 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 21 | 24 | 24 | 27 | 27 |

脚封效果降低敌人回避率，对锤系勇士是不错的支援效果。

### ●毒アゲハ招来

**召唤树海中的毒蛾。这一回合对敌1体斩攻击加毒效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 18 | 18 | 21 | 21 | 24 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 24 | 27 | 27 | 30 | 30 |

普通攻击也是带有毒效果的斩攻击。毒的伤害效果根据Lv提升，基本是固定值，在游戏初期非常的强。

### ●催眠梟招来

**召唤森林中的催眠枭。这一回合对敌全体一定几率造成睡眠效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 18 | 18 | 21 | 21 | 24 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 24 | 27 | 27 | 30 | 30 |

每回合都能发动睡眠效果，而且不会攻击敌人打醒它们，对付大量的小怪时很有效。

### ●不定型生物招来

**召唤沼泽地的泥浆怪。这一回合对敌1体斩攻击加腐败效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv6、獣たちの友情Lv10。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 27 | 27 | 30 | 30 | 33 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 33 | 36 | 36 | 39 | 39 |

泥浆怪的HP和TP都很低，对突攻击的耐性也很低。很容易战死。

### ●暴れ野牛招来

**召唤草原上的狂暴野牛。这一回合对敌全体随机突攻击附加麻痹效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv7、催眠梟招来Lv4。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 21 | 21 | 24 | 24 | 27 |
| 攻击次数 | 2 | 2 | 2-3 | 2-3 | 2-3 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 27 | 30 | 30 | 33 | 33 |
| 攻击次数 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2-5 |

召唤的那一回合实施完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。接下来只进行单体突攻击加麻痹效果。本身攻击较高。

### ●巨象招来

**召唤沙漠中的巨象。这一回合对敌全体坏攻击附加混乱效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv7、毒アゲハ招来Lv4。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 21 | 21 | 24 | 24 | 27 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 27 | 30 | 30 | 33 | 33 |

召唤的那一回合是全体攻击加混乱，之后是单体攻击加混乱效果。本身攻击较高。

### ●剣虎招来

**召唤密林中的剑虎。这一回合对敌全体发动即死效果。需要前置技能**獣王マスタリーLv10、捨身の心得ⅡLv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 24 | 24 | 27 | 27 | 30 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 30 | 33 | 33 | 36 | 36 |

召唤的那一回合是全体即死效果，之后一直处于物理攻击反击状态。被敌人连续的物理攻击打中的话会多次反击，如果回避了敌人的攻击则不会反击。“捨身の心得I”效果帮其他人挡住的物理攻击不会反击。

### ●獅子王招来

**召唤荒野中沉睡的狮子王。当其觉醒时对敌全体发动昏迷和麻痹效果。需要前置技能獣王マスタリーLv10、捨身の心得ⅠLv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 27 | 27 | 30 | 30 | 33 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 33 | 36 | 36 | 39 | 39 |

召唤出来马上睡着，醒来完成攻击后又会睡着。由于是主动睡觉，不是异常状态，所以各种恢复手段无效。但中毒之后就无法睡着了。

### ●ビーストロア

**对敌人大喊威吓，3回合内敌全体物理攻击力下降。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 |
| 攻击力补正 | 95% | 92% | 88% | 84% | 80% |

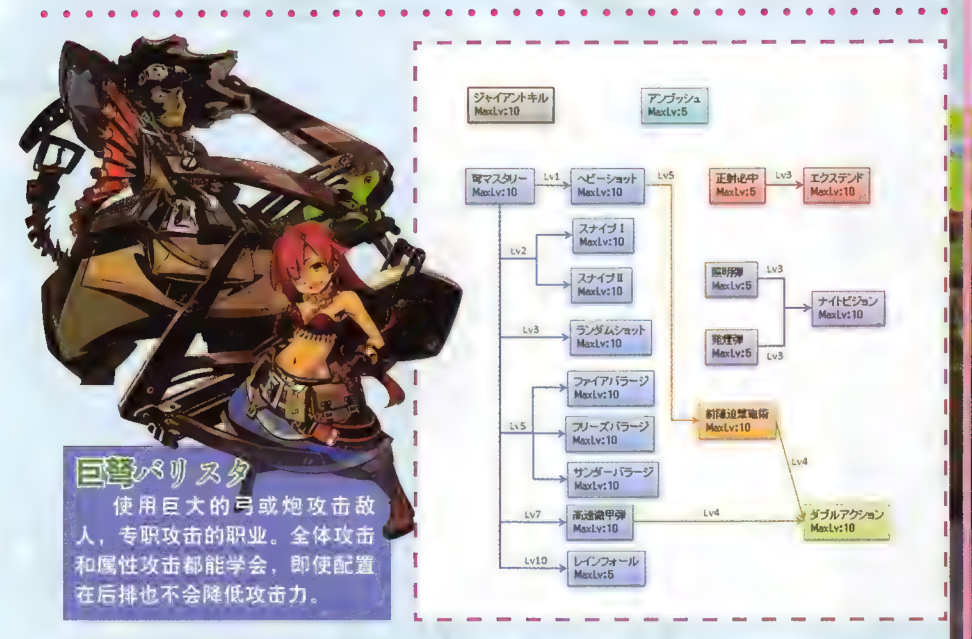
Lv1就可以抵消敌人的物理攻击强化效果。

### ●ドラミング

**发声音威吓敌人，3回合内敌全体物理防御力下降。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 |
| 伤害补正 | 110% | 115% | 120% | 125% | 130% |

Lv1就可以抵消敌人的物理防御强化效果。




### ●ジャイアントキル

**对HP很高的敌人时攻击力上升，巨弩专用技能。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 105% | 110% | 115% | 120% | 125% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 130% | 135% | 140% | 145% | 150% |

如果自身HP比敌人HP低，则会发动效果，使用各种武器和技能都有效，高等级的话攻击力提升很明显。对付FOE、BOSS以及后期的小怪都很有效。

### ●弩マスタリー

**习得弩技能的必要需要前置技能，弩的通常攻击伤害上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 102% | 103% | 104% | 105% | 106% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 107% | 108% | 109% | 110% | 111% |

由于巨弩的TP很少，技能消耗的TP又多，所以通常攻击就显得很重要了。建议升到Lv10。

### ●正射必中

**保持正确的射击姿势，技能的命中率上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 增加值 | 102% | 103% | 104% | 105% | 106% |

只跟技能有关，通常攻击命中率不会上升。兼职勇士时对锤技能是很好的辅助。

### ●ナイトビジョン

**夜间通常攻击的暴击率大幅上升。需要前置技能照明弾Lv3、発煙弾Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 增加值 | 15% | 17% | 19% | 22% | 25% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 增加值 | 28% | 31% | 34% | 37% | 40% |

只在夜间有效。

### ●エクステンド

**击倒敌人时，自身的HP回复。需要前置技能正射必中Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复量 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复量 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

使用暴击击倒敌人还能进一步增加回复量。

### ●ダブルアクション

**对敌1体的攻击技能有一定几率增加攻击次数。需要前置技能**前陣迫撃砲術Lv4、高速徹甲弾Lv4。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 10% | 12% | 14% | 16% | 18% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 20% | 22% | 24% | 27% | 30% |

攻击次数并不是变成2倍，只是增加1次而已。一些极限技也可以增加攻击次数，但一定要让有这个技能的角色来发动极限技。

### ●ヘビーショット

**弩：使用通常重量的矢弹对敌1体实施突攻击。需要前置技能**弩マスタリーLv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 |
| 攻击力倍率 | 140% | 143% | 147% | 150% | 153% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 |
| 攻击力倍率 | 156% | 160% | 165% | 170% | 175% |

### ●前陣迫撃砲術

**弩：自身在前列时威力上升，近距离用矢弹攻击敌1体。需要前置技能**ヘビーショットLv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 |
| 攻击力倍率（前列） | 300% | 310% | 320% | 330% | 350% |
| 攻击力倍率（后列） | 75% | 76% | 77% | 78% | 79% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 |
| 攻击力倍率（前列） | 370% | 390% | 410% | 430% | 450% |
| 攻击力倍率（后列） | 80% | 81% | 82% | 83% | 85% |

配合“ジャイアントキル”理论上能打出近7倍的伤害。但是巨弩本身并不适合站在队伍前列，而且其他技能也能提供足够的火力支持，所以没必要为了这个技能的高攻击力而将巨弩配置在前列。这个技能的优势在于其他前排职业比如勇士、王子/公主等兼职巨弩时使用。

### ●ナイプI／スナイプI

**弩：准备好武器待机，回合最后用突攻击狙击有异常/封印状态的敌人。需要前置技能**弩マスタリーLv2。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 攻击力倍率 | 150% | 157% | 164% | 171% | 178% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| 攻击力倍率 | 185% | 192% | 199% | 206% | 220% |

只有在回合结束时敌人还有异常/封印状态时才会攻击，有多个敌人符合条件的话就会攻击多个。这一招需要队友的配合，让他们尽可能多的制造异常/封印状态，否则完全是浪费。

### ●ランダムショット

**弩：连续射击矢弹。敌全体随机突攻击。需要前置技能**弩マスタリーLv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 攻击力倍率 | 100% | 102% | 104% | 107% | 110% |
| 攻击次数 | 2-3 | 2-3 | 2-3 | 2-4 | 2-4 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力倍率 | 113% | 116% | 119% | 122% | 125% |
| 攻击次数 | 2-4 | 2-5 | 2-5 | 2-5 | 3-5 |

敌全体随机攻击，但不会对同一个敌人攻击两次。

### ●ファイアバラージ／フリーズバラージ／サンダーバラージ

**弩：用特殊火药制成的炮弹攻击敌全体，同时实施突、炎/冰/雷两种属性的攻击。需要前置技能**弩マスタリーLv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 |
| 攻击力倍率 | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 攻击力倍率 | 105% | 110% | 115% | 120% | 125% |

两种属性并存，碰到有一种属性耐性的怪也能有75%的伤害输出。

### ●高速徹甲弾

**弩：使用能够贯穿装甲的撤甲弹对敌1体实施突攻击。无视敌人的强化。需要前置技能**弩マスタリーLv7。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 11 | 11 | 12 | 12 | 13 |
| 攻击力倍率 | 170% | 175% | 180% | 185% | 190% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 13 | 14 | 14 | 15 | 15 |
| 攻击力倍率 | 195% | 200% | 205% | 210% | 215% |

会防御力强化的敌人较多，碰到它们这一招就能很好的发挥效果了。其他情况下作用不大。

### ●レインフォール

**弩：往空中发射矢弹，下一回合敌全体受到矢弹之雨的突攻击。需要前置技能**弩マスタリーLv10。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 |
| 攻击力倍率 | 140% | 165% | 185% | 210% | 250% |

具体的攻击时间是在下一回合自身行动过后。伤害效果看的是中弹时发射者的状态，所以可以先用这一招，然后强化自身攻击力，等着下一回合命中。消耗的TP也相对较少。

### ●照明弹

**发射照明弹，3回合内我方全体的命中率上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

可以说是为锤子勇士所准备的辅助技能。

### ●発煙弹

**发射烟雾弹，造成敌全体盲目效果。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 盲目成功率 | 30% | 40% | 50% | 65% | 80% |

敌人盲目之后不但命中率下降，同时也无法回避攻击，是锤子勇士的好助手。同时配合“スナイプI”也有不错的效果。

### ●アンブッシュ

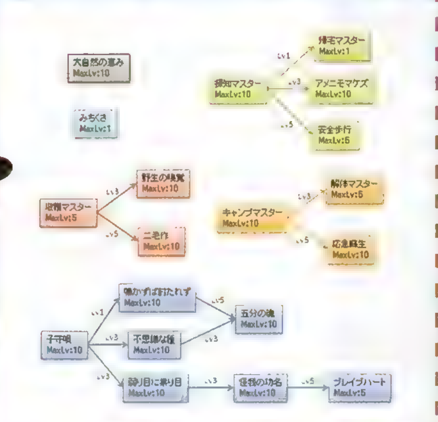
**感知敌人的气息，一定步数内先制攻击率上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 发动率 | 25% | 30% | 35% | 40% | 50% |
| 步数 | 10 | 15 | 50 | 55 | 60 |



农民ファーマー

擅长素材收集，是探索树海的专家。战斗时也能发动辅助系的技能，打乱敌人阵脚。




### ●大自然の恵み

**自身存活的状态下全员的获得的经验值上升，农民专用技能。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 经验值增加量 | 10% | 12% | 14% | 16% | 18% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 经验值增加量 | 20% | 22% | 24% | 27% | 30% |

此技能效果可以重复，比如5个农民组队，理论上获得的经验值可以达到150%。但是对各种任务完成后获得的固定经验值奖励没有效果。

### ●ブレイブハート

**自身在前列且HP全满时，回合终了时回复自身的TP。需要前置技能**怪我の功名Lv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| TP回复量 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

可在王子/公主的“ロイヤルベール”技能生效之后再看自身的HP是否全满，所以配合得好的话还是比较容易发动的。

### ●五分の魂

**回合终了时一定几率回复自身的战斗不能状态，一次战斗只能发动一次。需要前置技能**鳴かずば討たれずLv5、不思議な種Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 16% | 18% | 20% | 22% | 24% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发动率 | 27% | 30% | 33% | 36% | 40% |

复活后HP为20。

### ●解体マスター

**战斗终了时获得道具的机会增加。需要前置技能**キャンプマスターLv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 增加值 | 1% | 2% | 3% | 4% | 5% |

效果可以重复，5人最高可增加25%，收集稀有素材时很有效果。不过由于农民攻击力贫乏，最好是由5个其他职业的人兼职农民，这样战斗和采集两不误。

### ●野生の嗅覚

**采集点获得稀有素材的几率上升。需要前置技能**収穫マスターLv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 稀有采集率 | 1% | 2% | 3% | 4% | 5% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 稀有采集率 | 6% | 7% | 8% | 9% | 10% |

效果同样可以重复，获得稀有素材然后卖钱是个不错的挣钱方法。

### ●キャンプマスター

**野营时回复战斗不能和石化状态，我方全员的HP和TP回复量也上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复倍率 | 110% | 180% | 220% | 260% | 300% |
| TP回复倍率 | 120% | 140% | 160% | 180% | 200% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| HP回复倍率 | 310% | 380% | 420% | 460% | 600% |
| TP回复倍率 | 220% | 240% | 260% | 280% | 350% |

普通情况下野营回复HP100、TP50，所以Lv10的时候能够回复HP600、TP175。一个帐篷售价100，在游戏中后期可以代替在旅店休息了。

### ●子守唄

**唱摇篮曲。给敌全体和自身造成睡眠效果。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 催眠成功率 | 15% | 20% | 25% | 30% | 35% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 |
| 催眠成功率 | 10% | 45% | 50% | 55% | 60% |

发动这招之后自己100%睡着，在游戏初期是农民唯一一个对战斗有帮助的技能。

### ●鳴かずば討たれず

**隐藏气息，3回合内成为敌人目标的可能性降低。需要前置技能**子守唄Lv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 |

跟重装步兵的“挑発”正好相反，同样只对敌人的单体攻击有效。

### ●不思議な種

**种下不可思议的种子，回合终了时把敌全体的头、腕、脚都给封住。需要前置技能**子守唄Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 |

理论上可以把所有敌人的三个部位全部封印，当然其成功率并不高。

### ●弱り目に祟り目

**4回合内敌全体攻击力低下。如果敌人有异常状态则效果更强。需要前置技能**子守唄Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 |
| 减低率 | 95% | 95% | 94% | 94% | 94% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 |
| 减低率 | 93% | 93% | 92% | 92% | 90% |

### ●怪我の功名

**自身有异常状态时，把这种状态传给1个敌人。需要前置技能**弱り目に祟り目Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 成功率 | 60% | 63% | 66% | 70% | 74% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 7 | 8 | 9 | 9 |
| 成功率 | 78% | 82% | 86% | 90% | 100% |

自身有异常状态时就很有用的技能，当然也存在完全不受某种异常状态影响的怪物。

### ●応急蘇生

**回复我方战斗不能的队员。只能在非战斗时的菜单中使用。需要前置技能**キャンプマスターLv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| HP回复值 | 1 | 30 | 60 | 100 | 140 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| HP回复值 | 180 | 220 | 260 | 300 | 500 |

这个技能的优点是只需要5TP即可回复战斗不能的队员。

## ●収穫マスター

**采伐、采掘、采取点的采集次数全部增加。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 增加值 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

## ●二毛作

**采伐、采掘、采取点的采集可能次数恢复。需要前置技能収穫マスターLv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 |
| 回复值 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 回复值 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

## ●探知マスター

**一定步数内，在地图上表示这一层所有的FOE位置。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 |
| 步数 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 |
| 步数 | 30 | 35 | 40 | 50 | 60 |

占星师“星体観測”的范围加强版。狩猎某些特定FOE时很有帮助的技能。

## ●帰宅マスター

**从树海传送回到街道。需要前置技能探知マスターLv1。**

| Lv | 1 |
|---|---|
| 消费TP | 13 |

有了这个技能之后探索迷宫变得更加安心。

## ●アメニモマケズ

**一定步数内，能造成伤害的地形无效化。需要前置技能探知マスターLv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 10 | 11 | 11 | 12 |
| 步数 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 12 | 13 | 13 | 14 | 14 |
| 步数 | 35 | 40 | 50 | 60 | 70 |

泥泞的地面同样可以无效化。

## ●安全歩行

**一定步数内遇敌率降至0。需要前置技能探知マスターLv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 12 | 12 | 13 | 13 | 14 |
| 步数 | 15 | 20 | 25 | 30 | 40 |

探索和采集时的专用技能，合理利用隐藏道路的话，一般只需要20-30步就能不遇敌通过一层迷宫。

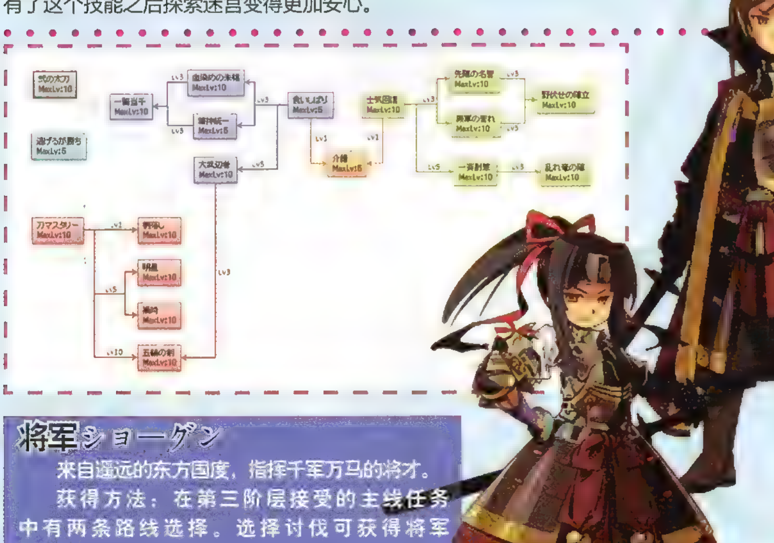
## ●みちくさ

**原地等待，时间经过1小时。**



| Lv | 1 |
|---|---|
| 消费TP | 2 |

等待采集点刷新，或者找寻限定时间才出现的怪物都很有用。也可以为巨弩和机器人提供夜间的环境。




## 将军ショーグン

来自遥远的东方国度，指挥千军万马的将才。

获得方法：在第三阶层接受的主线任务中有两条路线选择。选择讨伐可获得将军职业。

## ●弐の太刀

**两把武器装备，等级提升后连击的威力也提升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 20% | 23% | 26% | 29% | 32% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 35% | 38 | 41% | 45% | 50% |

可以装备两把武器，通常攻击必定是两次攻击，第二次攻击的攻击力根据所装备武器以及这个技能的等级决定。如果把枪或者铳这类在后列也不会损失攻击力的武器装备在第一栏，那么第二栏不论装备什么武器，在后列同样不会损失攻击力。

## ●刀マスタリー

**习得刀技能的必要需要前置技能，刀的通常攻击伤害上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 102% | 103% | 104% | 105% | 106% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻击力倍率 | 107% | 108% | 109% | 110% | 111% |

## ●食いしばり

**战斗中受到致命一击时会有一定几率剩下1点HP活下来，一场战斗只出现一次。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 发生率 | 10% | 50% | 60% | 70% | 80% |

如果碰到连续攻击，这个技能就等于没用。

## ●血染めの朱槍

**战斗中亲手击倒敌我双方任何一人攻击力就上升1次。需要前置技能食いしばりLv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 上升量 | 10% | 13% | 16% | 19% | 22% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 上升量 | 25% | 28% | 31% | 35% | 40% |

最高可以提升13次攻击力，所以理论上可以提升520%的攻击力。不仅普通攻击，各种技能魔法以及极限技能都有效果。配合“介錯”可以很容易提升。

## ●士気回復

**自身从战斗不能状态回复的时候，回复我方全体队员的HP。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 回复值 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 回复值 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

如果想以“一騎当千”或“大武辺者”这类高风险技能为主力，那么加上这个技能就比较实用了。

## ●介錯

**敌我双方HP一定值以下时，一定几率即死。需要前置技能士気回復Lv1、食いしばりLv1。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 判定HP | 10%以下 | 11%以下 | 12%以下 | 13%以下 | 15%以下 |
| 发动率 | 30% | 35% | 40% | 50% | 60% |

不分敌我的技能，对付FOE也有效。

## ●柄落し

**刀：用刀柄对敌1体实施坏攻击，一定几率造成昏迷效果。需要前置技能刀マスタリーLv1。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 |
| 攻击力倍率 | 130% | 133% | 136% | 139% | 142% |
| 昏迷成功率 | 30% | 32% | 34% | 36% | 38% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 11 | 11 | 12 | 12 |
| 攻击力倍率 | 145% | 150% | 155% | 160% | 165% |
| 昏迷成功率 | 40% | 42% | 44% | 46% | 50% |

追求昏迷效果的话可以加满，否则建议只加一点来应付某些斩耐性高的敌人。

## ●明星／禍時

**刀：敌全体随机斩攻击，白天/夜晚威力上升。需要前置技能刀マスタリーLv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 攻击力倍率 | 80% | 82% | 84% | 86% | 88% |
| 时间加成 | 130% | 133% | 136% | 139% | 142% |
| 攻击次数 | 2-3 | 2-3 | 2-3 | 2-3 | 2-3 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 17 | 18 | 19 | 21 | 23 |
| 攻击力倍率 | 90% | 92% | 94% | 97% | 100% |
| 时间加成 | 112% | 115% | 118% | 118% | 150% |
| 攻击次数 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2-4 |

完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。7时-18时“明星”威力上升，19时-6时“禍時”威力上升。

## ●五輪の剣

**刀：敌全体随机斩攻击。装备两把武器的情况下攻击次数倍增。需要前置技能刀マスタリーLv10、大武辺者Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 20 |
| 攻击力倍率 | 70% | 72% | 74% | 76% | 78% |
| 攻击次数 | 2-3 | 2-3 | 2-3 | 2-3 | 2-4 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 |
| 攻击力倍率 | 80% | 82% | 84% | 86% | 90% |
| 攻击次数 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2-5 | 2-5 |

完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。注意装备两把武器时只有最大攻击次数加倍，

比如Lv1时变成2-6次，Lv10时变成2-10次。如果不能装备两把武器的话不推荐学习这个技能。

### ●精神統一

**净化心灵，3回合内封印无效化。需要前置技能食いしばりLv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 12 | 10 | 8 | 6 | 4 |

### ●大武辺者

**3回合内，攻击、防御、被攻击几率上升。需要前置技能食いしばりLv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 20 |

吸引敌人注意的同时还增强自身状态，这里的攻击上升指的是物理攻击。不过由于将军的防御力并不高，让重装步兵兼职学习这个技能比较好。

### ●先陣の名誉

**将我方1人任命为先阵3回合。先阵的攻击上升，防御下降，第一个行动。需要前置技能士気回復Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |

给攻击强力速度不足的勇士或巨弩使用比较好。

### ●殿軍の誉れ

**将我方1人任命为殿军3回合。殿军的攻击下降，防御上升，最后一个行动。需要前置技能士気回復Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |

配合僧侣使用比较好。

### ●野伏せの陣立

**指示我方1列作为伏兵。这1列队员受到敌攻击的时候会反击。需要前置技能先陣の名誉Lv3、殿軍の誉れLv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |

受到全体攻击时可以发动连续的反击。

### ●一騎当千

**舍弃防御力，我方任何攻击后追击，需要前置技能精神統一Lv3、血染めの朱槍Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 |

相当于海盗的追击系技能合在一起。Lv提升的话攻击力也会提升，而防御力也会下降，需要队友保护。因为"野伏せの陣立"和"乱れ竜の陣"发动的攻击不会追击。

### ●一斉射撃

**装备了弩和铳的我方队员向敌1体一起射击。需要前置技能士気回復Lv5。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 |
| 攻击力倍率 | 95% | 100% | 100% | 108% | 110% |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 攻击力倍率 | 113% | 118% | 123% | 129% | 132% |

攻击的威力跟这个技能的等级有关，也跟同伴的攻击力有关。如果没有人装备弩或铳，则没有效果。如果队员都是装备弩或铳的话，这个技能比"乱れ竜の陣"要实用。

### ●乱れ竜の陣

**我方全员用所持的武器对敌1体实施总攻击。需要前置技能一斉射撃Lv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 攻击力倍率 | 95% | 100% | 100% | 108% | 110% |
| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 消费TP | 19 | 20 | 22 | 24 | 26 |
| 攻击力倍率 | 113% | 118% | 123% | 129% | 132% |

从前列左边的队员开始按顺序攻击，发动者自身不会攻击。攻击的威力跟这个技能的等级有关，也跟同伴的攻击力有关。如果让上场的5个队员全部学会这一招，再加上一个分身，一回合可以连打30击。

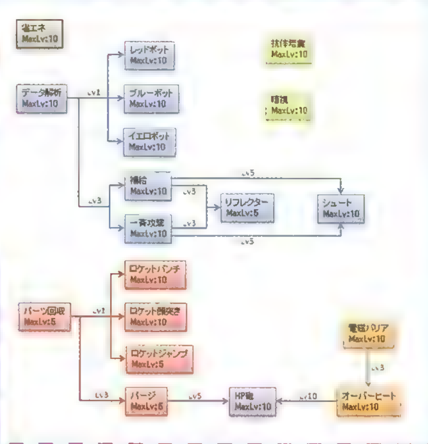
### ●逃げるが勝ち

**使用的回合里尝试全力逃走。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消费TP | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

等级越高逃走成功率越高，但Lv5并不能保证100%逃走。






## 机器人アンドロ

世界树和深王创造的对[illegible]用人形兵器，[illegible]人类无可比拟的力量，是不论单[illegible]作战还是跟[illegible]人联动战斗[illegible]用的兵器。

获得方法：在第三阶层接受的主线任务中[illegible]路线选择，选择保护可获得机器人职业。

### ●省エネ

**自身处于封印状态时回复TP。封印数量越多回复量上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 回复量（单个封印下） | 20% | 23% | 26% | 29% | 32% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 回复量（单个封印下） | 35% | 38 | 41% | 45% | 50% |

机器人的最大TP固定为60，所以这个升满这个技能几乎是必须的。虽然理论上有三个封印时回复量最大，但真加了三个封印基本就啥也做不了了，除了配合“HP砲”，其他情况还是不要考虑的好。

### ●データ解析

**通常攻击时暴击率和暴击攻击力上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暴击加算值 | 20% | 23% | 26% | 29% | 32% |
| 攻击力倍率 | 130% | 135% | 140% | 150% | 155% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暴击加算值 | 35% | 38 | 41% | 45% | 50% |
| 攻击力倍率 | 160% | 165% | 170% | 180% | 190% |

很大程度上提升了暴击的威力，学习这个技能后兼职巨弩不错。

### ●暗視

**夜间命中率和回避率上升。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 命中率加成 | 5% | 8% | 11% | 14% | 17% |
| 回避率加成 | 10% | 13% | 16% | 19% | 22% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 命中率加成 | 20% | 23% | 26% | 30% | 40% |
| 回避率加成 | 25% | 28% | 31% | 34% | 40% |

物理攻击型角色要优先学习这个技能。如果打算以“HP砲”作为主力攻击的话，这个技能将相当有用。

### ●抗体培養

**自身的免疫力提高，中异常状态的几率降低。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 抵抗率 | 20% | 28% | 31% | 34% | 37% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 抵抗率 | 40% | 43% | 46% | 49% | 52% |

### ●オーバーヒート

**攻击力提升，但每回合会消耗HP。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消耗HP | 1 | 3 | 5 | 7 | 11 |
| 攻击力倍率 | 105% | 108% | 111% | 114% | 117% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消耗HP | 29 | 47 | 67 | 89 | 127 |
| 攻击力倍率 | 120% | 125% | 130% | 140% | 150% |

通常攻击和各种技能的威力都会提升。Lv5之后HP消耗开始变大，没有好的回复手段可以练到Lv5就停止。

### ●電磁バリア

**对攻击自己的敌人实施雷属性的反击，一定几率造成麻痹效果。需要前置技能オーバーヒートLv3。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 麻痹成功率 | 30% | 32% | 34% | 36% | 38% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 麻痹成功率 | 40% | 42% | 44% | 47% | 50% |

发动率比较高，配合“ロケットジャンプ”，在自身无法回避敌人攻击的情况下，很容易发动反击。

### ●レッドボット／ブルーボット／イエロボット

**在空闲的位置放置小机器人，在我方的炎/冰/雷攻击后追击。需要前置技能データ解析Lv1。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 消耗TP | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| HP/TP | 40 | 60 | 80 | 110 | 140 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 20 |
| HP/TP | 175 | 210 | 250 | 290 | 360 |

追击的威力跟技能使用者的TEC有关。Lv10的威力比Lv1高大概1.5倍。

### ●補給

**给配置的小机器人充能，全体小机器人HP回复。需要前置技能**データ解析Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 回复值 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 回复值 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 |

复数攻击又附带睡眠效果，消费TP还低。可以升到Lv10替代普通攻击。

### ●一斉攻撃

**自身和配置的小机器人一起对敌1体发动攻击。需要前置技能**データ解析Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 20 |
| 攻击力倍率 | 100% | 105% | 110% | 115% | 120% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 22 | 25 | 28 | 31 | 35 |
| 攻击力倍率 | 125% | 135% | 145% | 155% | 165% |

### ●リフレクター

**配置的小机器人能阻止同属性的攻击并用该属性反击。需要前置技能**補給Lv3、一斉攻撃Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 20 |

### ●シュート

**配置的小机器人对敌进行相应属性的攻击，3种机器人都在的话攻击力上升。使用后机器人消灭。需要前置技能**補給Lv5、一斉攻撃Lv5。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 25 | 26 | 28 | 30 | 32 |
| 攻击力倍率（1~2种） | 130% | 133% | 137% | 141% | 145% |
| 攻击力倍率（3种） | 110% | 120% | 130% | 140% | 150% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 34 | 36 | 39 | 42 | 45 |
| 攻击力倍率（1~2种） | 149% | 153% | 157% | 161% | 165% |
| 攻击力倍率（3种） | 160% | 170% | 180% | 190% | 200% |

要配置3个小机器人的话，队伍就只能派3人出场。配置3个小机器人所消耗的TP最少也要30，这之后又要消耗TP来发动这个技能……要想使用这个游戏中最强大的技能，需要精打细算、认真配置队伍才行。

### ●パーツ回収

**部件全部回收，恢复各种封印状态。**

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

恢复下面的各种部件技能所造成的封印效果。

### ●パージ

**解除所有部件进入全封印状态。需要前置技能**パーツ回収Lv3。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

这个技能造成的封印效果除了“パーツ回収”之外其他方法都不能解除。

### ●ロケットパンチ

**腕部飞出，对敌1体进行两次坏攻击。使用后进入腕封状态。需要前置技能**パーツ回収Lv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 攻击力倍率 | 90% | 96% | 102% | 108% | 114% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 20 | 21 | 22 | 23 | 25 |
| 攻击力倍率 | 120% | 126% | 132% | 138% | 145% |

腕封后大部分的物理攻击技能就不能用了，可以兼职学一些其他攻击技能应急。

### ●ロケット頭突き

**头部飞出，对敌全体进行突攻击。使用后进入头封状态。需要前置技能**パーツ回収Lv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 攻击力倍率 | 90% | 98% | 106% | 114% | 122% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 23 | 21 | 26 | 28 | 30 |
| 攻击力倍率 | 130% | 138% | 146% | 155% | 165% |

头封后大部分辅助技能和魔法就不能用了，不过机器人本身这类技能很少用，所以为了恢复TP的话最好优先选择头封，且只加1点。如果想要强力的全体攻击技能可以加满。

### ●ロケットジャンプ

**同回合中对自身的所有攻击都落空。使用后进入脚封状态。需要前置技能**パーツ回収Lv1。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 15 | 14 | 13 | 12 | 10 |

脚封后将不能回避攻击。而且机器人的AGI较低，很可能敌人攻击完了才发动此技能，而这时已经没什么用了。单纯为了恢复TP的话只加1点即可。

### ●HP砲

**敌1体无属性攻击。只有全身封印的情况下才可使用。HP越少威力越大。需要**パージLv5、オーバーヒートLv10。

| Lv | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 攻击力倍率 | 155% | 160% | 165% | 170% | 175% |

| Lv | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗TP | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 攻击力倍率 | 185% | 195% | 205% | 215% | 225% |

New Releases

# 掌机新作发售表




**平射炮**：如今日本掌机游戏充斥了大量恋爱AVG，和根据动漫改编的游戏，似乎成了一种风气。欧美那边则是用电影电视剧改编游戏，扫一眼发售表也竟是这类。照这样下去，想玩个游戏，提前去看日本动漫和欧美电影吧……要不这些游戏一点玩的兴趣的没有。可玩的游戏不好找啊，从原创游戏出发，近期我关注PSP的《创意族赛车》，有的翻译成“小小大赛车”，也挺搞笑的，希望真能达到《小小大星球》的高度吧。NDS的洛克人Zero也快出了，其实6月最期待NDS的《幽灵诡计》，《Love Plus+》也要玩玩看。当然，手中的MGSPW还在进行中，还有很多东西研究，幸好没有别的想玩的游戏来“捣乱”啊。

**口袋**：首先就是DS上的《心跳回忆GS3》，前两部作品都很棒，第三部的人设也很有爱。然后就是一跳再跳的《牧场物语双子村》，中间一度以为这部作品会胎死腹中呢，说是春季发售，可现在已经拖到夏季了。虽然晚了点，但有总比没有强。最近越来越多的PSP游戏都很难破解了，例如《绝对迷宫格林童话》到出刊也没有破解，好可惜啊！希望5月20日的《B’s LOG》不会杯具，那可是期待了很久的乙女游戏大富翁合集哦。再就是初夏的女性向游戏大井喷，6月的《星座男朋友春季版》和《歌之王子殿下》都很值得期待，7月的《浮华一族》貌似剧情比较新颖……希望有时间把这些全部都打通！

## NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

| 日期 | 中文名称 | 游戏原名 | 发行厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 2010年5月 | | | | |
| 18日 | 波斯王子 遗忘之沙 | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Ubisoft | ACT |
| 20日 | 天使之翼 激斗的轨迹 | キャプテン翼 激闘の軌跡 | KONAMI | SPG |
| 25日 | 俄罗斯方块聚会 豪华版 | Tetris Party Deluxe | Majesco Games | PUZ |
| 25日 | 后院运动 沙地棒球 | Backyard Sports: Sandlot Sluggers | Atari | SPG |
| 25日 | 英雄的黎明 | Dawn of Heroes | Majesco | RPG |
| 27日 | 国夫君的超热血！足球联盟Plus | くにおくんの超熱血！サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編 | Arc System Works | SPG |
| 27日 | 创造球会DS 世界挑战 2010 | サカつくDS ワールドチャレンジ2010 | SEGA | SLG |
| 27日 | 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素领主 | スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル | Banpresto | SRPG |
| 27日 | 徽章战士DS 锹型虫版 | メダロットDS カブトバージョン | Rocket Company | RPG |
| 27日 | 徽章战士DS 锹型虫版 | メダロットDS クワガタバージョン | Rocket Company | RPG |
| 28日 | 凯之传奇 | Legend of Kay | Dreamcatcher | ACT |
| 未定 | 东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱变 | 東京トワイライトバスターズ～禁断の生贄帝都地獄変～ | Star Fish | AVG |
| 2010年6月 | | | | |
| 3日 | 怪谈餐厅 里菜单100条 | 怪談レストラン 裏メニュー100選 | NBGI | AVG |
| 3日 | 机灵 | thinkSMART | Crave | ETC |
| 10日 | 洛克人Zero合集 | ロックマン ゼロ コレクション | CAPCOM | ACT |
| 15日 | 集市寻宝 | Yard Sale Hidden Tresures: Sunnyville | KONAMI | PUZ |
| 15日 | 玩具总动员3 | Toy Story 3 | Disney | ACT |
| 17日 | 葛饰区龟有公园前派出所 | こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国！負ければ地獄！ 両津流一攫千金大作戦！ | NBGI | ETC |
| 17日 | 拓麻歌子的人气商店 | たまごっちのピチピチおみせっち | NBGI | ETC |
| 22日 | TNA摔跤 越线 | TNA Impact: Cross the Line | SouthPeak Games | FTG |
| 22日 | 谜题任务2 | Puzzle Quest 2 | D3P | PUZ |
| 22日 | 变形金刚 塞伯坦之战 汽车人 | Transformers War for Cybertron - Autobots | Activision | AAVG |
| 22日 | 变形金刚 塞伯坦之战 霸天虎 | Transformers War for Cybertron - Decepticons | Activision | AAVG |
| 22日 | 谁比我狠 游戏版 | Wipeout: The Game | Activision | ETC |
| 24日 | 幽灵诡计 | ゴースト トリック | CAPCOM | AVG |
| 24日 | 心跳回忆女生版3 | ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story | KONAMI | AVG |
| 24日 | 爱了又爱+ | ラブプラス+ | KONAMI | AVG |
| 25日 | 银河赛手 | Galaxy Racers | Ubisoft | RAC |
| 29日 | 乐高哈利波特 | LEGO Harry Potter: Years 1-4 | Warner Bros. | ACT |
| 29日 | 最后的气宗 | The Last Airbender | THQ | ACT |
| 2010年7月 | | | | |
| 1日 | 冬宫2 DS 双生的女神与命运的大地 | エルミナージュ2 ～双生の女神と運命の大地～DS REMIX | STAR FISH | RPG |
| 1日 | 太鼓达人DS 妖怪大决战 | 太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!! | NBGI | MUG |
| 1日 | 数码宝贝故事 失落的进化 | デジモンストーリーロストエボリューション | NBGI | RPG |
| 1日 | 闪电十一人3 面向世界的挑战 | イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー | Level5 | RPG |
| 1日 | 毁灭公爵三部曲 临界物质 | Duke Nukem Trilogy. Critical Mass | Deep Silver | STG |
| 6日 | 卑鄙的我 | Despicable Me | D3P | ACT |
| 8日 | 牧场物语 双子村 | 牧場物語 ふたごの村 | MMV | SLG |
| 8日 | 麻将上海 探寻蒂卡尔之旅 | Mahjong: Journey Quest for Tikal | MumboJumbo | PUZ |
| 13日 | 单身汉 | The Bachelor | Warner Bros. | ETC |
| 13日 | 地牢入侵 | Dungeon Raiders | Focus Home | AVG |
| 15日 | 金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来 | メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来！ | Hudson | RPG |
| 22日 | 海豹宝宝3 好多小可爱 | まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～ | columbia | SIM |
| 22日 | 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线 | 電車でGO！特別編～復活！昭和の山手線～ | Taito | SIM |
| 29日 | 重装机兵3 | メタルマックス3 | Kadokawa | RPG |
| 29日 | 忍者乱太郎学年对抗战益智！之段 | 忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル！の段 | Russell | ETC |

# PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

| 日期 | 中文名称 | 游戏原名 | 发行厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| | | 2010年4月 | | |
| 28日 | 绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女 | 絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 | Karin | AVG |
| 28日 | 魔力充电娘 CC | ファイト一発！充電ちゃん!!ＣＣ | Russel | AVG |
| 29日 | 闪光十字军Go Go！ | ティンクル☆くるせいだーすGoGo！ | Lilian | AVG |
| 29日 | 合金装备 和平行者 | メタルギアソリッドピースウォーカー | KONAMI | AAVG |
| 30日 | 钢铁侠2 | Iron Man 2 | SEGA | ACT |
| | | 2010年5月 | | |
| 13日 | 2010 FIFA南非世界杯 | 2010 FIFA World Cup South Africa | EA Sports | SPG |
| 13日 | 薄樱鬼 游戏录 | 薄桜鬼 遊戯録 | Idea Factory | AVG |
| 18日 | 波斯王子 遗忘之沙 | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Ubisoft | ACT |
| 20日 | 少女的恋爱革命 携带版 | 乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable | Idea Factory | AVG |
| 20日 | B's-LOG 聚会 | B's-LOG パーティー□ | Idea Factory | AVG |
| 20日 | 换装大战 | もっとNUGA-CEL！ | Idea Factory | SRPG |
| 20日 | 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战 | ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦 | KONAMI | SPG |
| 20日 | 钢之炼金术师 约束之日 | 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ | NBGI | RPG |
| 21日 | 创意族赛车 | ModNation Racers PSP | SCE | RAC |
| 25日 | 终极格斗冠军赛2010 | UFC Undisputed 2010 | THQ | FTG |
| 27日 | 烈焰同盟 | ブレイズ・ユニオン | Sting | SRPG |
| 27日 | 空之音 少女五重奏 | ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女の五重奏 | Compileheart | AVG |
| 27日 | 秘密游戏 携带版 | シークレットゲーム-KILLER QUEEN- PORTABLE | Yetigame | AVG |
| 27日 | 魔力充电娘CC | ファイト一発！充電ちゃん!!ＣＣ | Russell | AVG |
| 27日 | 完美大战略 战场的霸者 | 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～ | System Soft Alpha | SLG |
| | | 2010年6月 | | |
| 3日 | 妖精尾巴 携带公会 | FAIRY TAIL PORTABLE GUILD | KONAMI | ACT |
| 3日 | CLANNAD 光芒守护的小镇 上卷 | CLANNAD 光見守る坂道で 上巻 | PROTOTYPE | ETC |
| 15日 | 玩具总动员3 | Toy Story 3 | Disney | ACT |
| 22日 | TNA摔跤 越线 | TNA Impact: Cross the Line | SouthPeak Games | FTG |
| 24日 | 闪光十字军Go Go! | ティンクル☆くるせいだーすGoGo！ | AMW | AVG |
| 24日 | 真恋姬梦想乙女缭乱三国志演义 | 真・恋姫†夢想～乙女繚乱☆三国志演義～ | Yetigame | AVG |
| 24日 | 星座彼氏 春季篇 携带版 | Starry☆Sky～in Spring～ ポータブル | honeybee | AVG |
| 24日 | D.C.初音岛女生旋律携带版 | D.C.Girl's Symphony Pocket～ダ・カーポ～ガールズシンフォニーポケット | Idea Factory | AVG |
| 24日 | 拳皇携带版 94~98 大蛇之章 | ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル'94～'98 チャプター・オブ・オロチ | SNKPLAYMORE | FTG |
| 24日 | 水仙 如果还有明天 携带版 | ナルキッソス～明日があるなら～ Portable | 角川书店 | AVG |
| 24日 | 我的暑假2 携带版：神秘姐妹和沉船的秘密 | ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！ | SCE | ETC |
| 24日 | 妄想世界 | CHAOS；HEAD NOAH | 5pb. | AVG |
| 24日 | CLANNAD 光芒守护的小镇 下卷 | CLANNAD 光見守る坂道で 下巻 | PROTOTYPE | ETC |
| 24日 | 歌之王子殿下 | うたの☆プリンスさまっ♪ | Broccoli | AVG |
| 29日 | 乐高哈利波特 | LEGO Harry Potter: Years 1-4 | Warner Bros. | ACT |
| | | 2010年7月 | | |
| 1日 | 浮华一族 | 華ヤカ哉、我ガ一族 | Idea Factory | AVG |
| 1日 | 毁灭公爵三部曲 临界物质 | Duke Nukem Trilogy: Critical Mass | Deep Silver | STG |
| 6日 | 卑鄙的我 | Despicable Me | D3P | ACT |
| 15日 | 最后的战士 | ラストランカー | CAPCOM | ARPG |
| 15日 | 实况力量棒球2010 | 実況パワフルプロ野球2010 | KONAMI | SPG |
| 15日 | 武装神姬 战斗大师 | 武装神姫バトルマスターズ | KONAMI | AVG |
| 15日 | 与Hello Kitty一起！方块破坏123！！ | ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123!! | Dorasu | PUZ |
| 15日 | 火影忍者 羁绊驱动 | NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナドライブ | NBGI | ACT |
| 22日 | 二世之约 | 二世の契り | Idea Factory | AVG |
| 22日 | 皇牌空战 联合袭击 | Ace Combat: Joint Assault | NBGI | STG |
| 22日 | 命运之夜 | Fate/EXTRA | MMV | RPG |
| 29日 | 恋爱少女与守护之盾 携带版 | 恋する乙女と守護の楯 Portable | Alchemist | AVG |
| 29日 | 初音未来 Diva计画 2nd | 初音ミク-Project DIVA 2nd- | SEGA | MUG |
| 29日 | 伊苏VS空之轨迹 | イースＶＳ空の軌跡 オルタナティブ・サーガ | Falcom | RPG |
| 29日 | GA - 艺术科美术设计班 闹剧仙境 | ＧＡ-芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND | Russell | AVG |

**硬核：** 3、4月的游戏荒已经过去，接下来几个月游戏多了起来，但似乎依然没有我什么事。发售日一延再延的《谜题任务2》，为了保持新鲜感我是一直忍住没看任何相关的介绍，没想到找其它游戏资料时不小心瞥到一条老外的博文标题，说这个2代除了更难一点，没什么其它变化……心凉了半截。PSP的《皇牌空战 联合袭击》又给延期到7月，我想玩的游戏都去延期吧。6月份的《幽灵诡计》不错，但是英文版还不知道要等到什么时候，日版发售了只能稍微看看游戏到底是怎么个玩法了。总结起来很简单，对我来说下个月几乎没有掌机游戏可玩。也好，继续我的《世界树迷宫3》，刚到第三阶层来着。

**剑纹：** 美编Mii说，当年他为了《我的暑假》买的PSP，如今2代就快出了，我也得试试看。休闲类小游戏适合炎热的夏天，适合浮躁的心情。让我夏天玩游戏，首选格斗，比如和《我的暑假2》同一天的《拳皇携带版》。像咱这种格斗游戏低手，玩格斗根本不用静下心来去想，玩个爽快就行了，而且不像动作过关游戏那样，过不去更烦。不去街机厅花钱投币，和CPU对打不怕被人围观，胜败没压力，就算被对手完美KO也不丢人。我发现我玩格斗游戏基本就是自己在搓招，对手打过来偶尔能防一下，互动还是少，不会选择有效的克敌招式。更别说什么“择”和“确认”等高深理论了。不过没什么不好的，玩游戏就是图个高兴，要不掌机版格斗游戏都别出了，全去打街机不就完了。

# Dvd 本期光盘内容导读Guide

## —DVD专题内容—



**PSP MINIS专题配套游戏**

本刊专题之一是介绍PSP下载小游戏，挑选了18款不错的作品推荐给大家，如果感兴趣可以用光盘中收录的文件试玩。将压缩包解开，然后拷贝ISO或CSO文件到PSP的ISO文件夹中即可。

## 重点推荐

**《合金装备和平行者》全剧情中文视频**

本期的《合金装备 和平行者》是重点推荐内容，由Akatsuki翻译制作字幕，PG技术部压制成MP4格式，适合PSP播放。可以将视频文件拷贝到PSP记忆棒的VIDEO文件夹中播放，或者在PC上用播放器观看。这些视频文件按照游戏内的过场情节编号命名，建议配合游戏观看，还可以配合本刊剧情小说观看，能够轻松了解本作的精彩故事情节。

## NDS 新作



**最近大作视频欣赏**

- ■大神传 小太阳
  长度：4分00秒
- ■大神传 小太阳 美版试玩
  长度：2分26秒
- ■幽灵诡计
  长度：2分28秒
- ■洛克人Zero合集
  长度：2分20秒



## PSP 新作



**PV歌曲+游戏视频**

- ■黄牌空战X2
  长度：3分21秒
- ■K计划
  长度：1分02秒





## 其他 趣味视频



**新的系统来尝试**

JOHO的电子游戏
5分54秒
街霸同人片段1
4分48秒
街霸同人片段2
3分11秒

## 其他内容

● 《合金装备和平使者》原声集


GOD OF WAR
本刊仅随光盘附送
不能单独销售
ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316